

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
1	Aluan Dekan /Dean's Message	3
2	Latar Belakang UPSI/ University Background	5
3	Carta Organisasi UPSI/ University Organisation Chart	9
4	Pengurusan Tertinggi Universiti / Executive Management of UPSI	10
5	Latar Belakang Fakulti / Background of Faculty <ul style="list-style-type: none"> • Visi Fakulti/ Vision • Objektif Penubuhan Fakulti/ Objective of Establishment 	11
6	Pengurusan dan Pentadbiran Fakulti/ Faculty Management and Administration	14
7	Kakitangan Sokongan Fakulti/ Faculty Support Staff	16
8	Program Pengajian yang Ditawarkan/ Courses Offered	17
9	Takwim Akademik/ Academic Calendar	18
10	Pengkodan/ Coding	21
11	Undergraduate Entry Requirements For Foreign Candidates	23
12	Syarat Kemasukan / Admission Requirement	24
13	Jabatan Multimedia Kreatif/ Creative Multimedia Department	34
14	• Kakitangan Akademik/ Academic Staff	35
15	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)/ Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) • Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) CITIZEN • Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) CITIZEN • Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) NON CITIZEN • Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) NON CITIZEN • Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) / Major Course Synopsis Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) 	38 – 50
16	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)/ Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) • Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) CITIZEN • Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) CITIZEN • Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) NON CITIZEN • Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) NON CITIZEN 	51 - 66

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
	<ul style="list-style-type: none"> Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17)</i> 	
17	<ul style="list-style-type: none"> Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18)/ <i>Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18)</i> Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18) CITIZEN Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18) CITIZEN Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18) NON CITIZEN Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18) NON CITIZEN Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AH18)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18)</i> 	67 - 79
18	Jabatan Seni dan Reka Bentuk/ <i>Art and Design Department</i>	80
19	<ul style="list-style-type: none"> Kakitangan Akademik/ <i>Academic Staff</i> 	82
20	<ul style="list-style-type: none"> Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/ <i>Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23)</i> Struktur Pengajian Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) CITIZEN 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) Struktur Pengajian Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) NON CITIZEN 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) Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23)</i> 	85 - 105
22	Kemudahan Fizikal Fakulti/ <i>Facilities</i>	106
23	Sahsiah Diri Pelajar/ <i>Student Personality</i>	106
24	Bagaimana Menghubungi Kami / Waktu Berurusan <i>Contact Us/Operation Hour</i>	107

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 2024/2025. Buku Panduan ini dihasilkan bertujuan untuk dijadikan sumber rujukan utama bagi pelajar ambilan Sesi 2024/2025 di FSKIK. Buku Panduan ini mesti dirujuk pelajar dalam memahami dan mengenali fakulti, jabatan-jabatan program pengajian yang diikuti. Tahun 2023 merupakan tahun pertama kewujudan FSKIK di UPSI yang menghubungkan jalinkan keunikan bidang seni dan multimedia.

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 akademia mampu diperkasakan. Sehubungan dengan itu, Buku Panduan ini boleh dijadikan mukadimah tepat dalam menyokong pelajar dan penasihat akademik untuk proses urus tadbir pengajian di UPSI.

Semoga usaha dan ikhtiar yang dilakukan seterusnya memberi manfaat kepada agama, bangsa dan negara. Akhir kata, diharapkan Buku Panduan Akademik Program Sarjana Muda Sesi 2024/2025 dapat digunakan sepenuhnya dalam merealisasikan impian dan hasrat semua pihak.

“UPSI NO.1 PENDIDIKAN”

Sekian, terima kasih.

Prof. Madya Ts Dr. Muhammad Zaffwan Idris
Dekan,
Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif.

DEAN'S MESSAGE

Assalamu'alaikum

Thanks to the God, the faculty managed to produce Guidebook of Academic Degree Program 2024/2025. This Guidebook is produced to be the main reference for students in the 2024/2025 session at FSKIK. The Guidebook should be referred by the students to understand and know about the faculty, department and study program. 2023 is the 1st year of FSKIK establishment in connecting the uniqueness in art and multimedia

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

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

May the efforts and endeavors undertaken bring benefit to the religion, race and nation. Finally, it is expected that this Guidebook of Bachelor Academic Program 2024/2025 session can be fully utilized in realizing the dreams and aspirations of all parties.

"UPSI NO.1 EDUCATION"

Thank you.

Associate Prof. Ts. Dr. Muhammad Zaffwan Idris

*Dean,
Faculty of Art, Sustainability 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, Kelestarian 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); dan
10. Fakulti Komputeran dan Meta-Teknologi (FKMT)

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, Sustainability 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 ; and*
10. *Faculty of Computer and Meta-Technology*

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.*

PENGURUSAN TERTINGGI UNIVERSITI



Naib Canselor
YBhg. Profesor Dato' Dr. Md Amin bin Md Taff
☎ +605-4596200
✉ ncupsi@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Akademik & Antarabangsa)
YBrs. Professor Dr. Abdul Rahim Bin Razalli
☎ 015-48797277
✉ tncaa@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Penyelidikan dan Inovasi)
YBrs. Profesor Ts Dr. Suriani binti Abu Bakar
☎ 05-4507208
✉ tnncpi@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)
YBrs. Profesor Dr. Norkhalid Salimin
☎ +01548117197
✉ tnchep@upsi.edu.my



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



Bendahari
Haji Mohamad Najib bin Mohamed
☎ +605-4506329
✉ najib@bendahari.upsi.edu.my



Pustakawan
Cik Noriha binti Muhammad
☎ +605-4505316
✉ noriha@upsi.edu.my



Pengarah JPPHB
Encik Saiduri bin Dolah
☎ +605-4506265
✉ saiduri@jp-phb.upsi.edu.my

LATAR BELAKANG FAKULTI

Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif (FSKIK) merupakan sebuah fakulti yang penting dalam lipatan sejarah UPSI. Fakulti ini berkembang secara bertahap dari sebuah program ke sebuah jabatan kemudian menjadi katalis kepada kewujudan beberapa jabatan dan fakulti.

Secara kronologi, perkembangan FSKIK melalui empat era iaitu 1) Era Fakulti Sains Sosial dan Kesenian (1997-2002) 2) Era Fakulti Seni dan Muzik (2002-2010) 3) Era Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (2010-2022) 4) Era Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif (2022-kini) Era terkini FSKIK diperkasakan dengan penjenamaan semula nama fakulti pada 30 Mei 2022 dan mula berkuatkuasa pada 1 Februari 2023 untuk memenuhi keperluan pendidikan tinggi negara dan Matlamat Pembangunan Lestari (SDGs).

FSKIK mempunyai 2 jabatan iaitu Jabatan Multimedia Kreatif dan Jabatan Seni dan Reka Bentuk. Pelbagai program di peringkat sarjana muda, sarjana dan doktor falsafah ditawarkan bagi memenuhi keperluan graduan dalam memperoleh pengetahuan, kemahiran dan keupayaan mereka sebagai pekerja masa depan negara. Kepakaran FSKIK adalah dalam bidang seni (Seni Visual & Seni Gunaan) yang merentasi keperluan Industri Kreatif (Animasi, Permainan Digital & Pengiklanan), keperluan SDGs (Kelestarian) dan Pendidikan (niche Universiti) dan disokong dengan teknologi terkini.

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

The Faculty of Arts, Sustainability and Creative Industries (FSKIK) is an important faculty in the history of UPSI. This faculty gradually developed from a program to a department then became a catalyst for the existence of several departments and faculties. Chronologically, the development of FSKIK went through four eras, namely 1) The Era of the Faculty of Social Sciences and Arts (1997-2002) 2) The Era of the Faculty of Arts and Music (2002-2010) 3) The Era of the Faculty of Arts, Computers and Creative Industries (2010-2022) 4) Era of the Faculty of Arts, Sustainability and Creative Industry (2022-present) The latest era of FSKIK was empowered with the rebranding of the faculty name on 30 May 2022 and effective on 1 February 2023 to meet the needs of the country's higher education and the Sustainable Development Goals (SDGs).

FSKIK has 2 departments namely the Creative Multimedia Department and the Art and Design Department. Various programs at the bachelor's, master's and doctorate levels are offered to meet the needs of graduates in acquiring their knowledge, skills and abilities as the country's future workers. FSKIK's expertise is in the field of art (Visual Arts & Applied Arts) which crosses the needs of the Creative Industry (Animation, Digital Games & Advertising), the needs of the SDGs (Sustainability) and Education (University niche) and is supported with the latest technology.

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

FSKIK MASCOT/MASKOT FSKIK



REVO

Mascot Name Creator/Pencipta Nama Maskot:
Reza Hilal Pahlewi Nasurdin

Mascot Design Creator/Pencipta Rekabentuk Maskot:
Ts Dr Ahmad Nizam Othman

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

DEKAN/ DEAN



Dekan

Prof. Madya Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris
zaffwan@fskik.upsi.edu.my

+605-4505882

TIMBALAN – TIMBALAN DEKAN/ DEPUTY DEAN



**Timbalan Dekan
(Akademik dan Antarabangsa)/
Deputy Dean
(Academic and International)**
Dr. Nur Safinas binti Albakry
nursafinas@fskik.upsi.edu.my
+605-4505512



**Timbalan Dekan
(Penyelidikan dan Inovasi)/
Deputy Dean
(Research and Innovation)**
Prof. Madya Ts. Dr. Balamuralithara
A/L Balakrihsnan
balab@fskik.upsi.edu.my
+605-4505836



**Timbalan Dekan
(Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)/
Deputy Dean
(Student Affairs and Alumni)**
Prof. Madya Dr. Yakup bin Mohd
Rafee
yakup@fskik.upsi.edu.my
+605-4505832

KETUA – KETUA JABATAN/ HEAD OF DEPARTMENT



**Ketua Jabatan
Seni dan Reka Bentuk/
Head Of Department
Art and Design**
Dr. Jamilah binti Omar
jamilah@fskik.upsi.edu.my
+605-4506753



**Ketua Jabatan
Multimedia Kreatif/
Creative Multimedia**
Dr. Mohd Ekram Al Hafis bin
Hashim
ekram@fskik.upsi.edu.my
05-4505415

PENTADBIRAN



**Penolong Pendaftar Kanan/
Senior Assistant Registrar**
Puan Maridatul Akmar binti Lop Mokhtar
maridatul@upsi.edu.my
+605-4506000

PENYELARAS



**Penyelaras (AT23)
Sarjana Muda Pendidikan (Seni)
Dengan Kepujian/
Coordinator (AT23)
Bachelor of Education (Art) with
Honours**
Pn Muriza binti Mustafa
muriza@fskik.upsi.edu.my
+605-4505393



**Penyelaras (AH16)
Sarjana Muda Reka Bentuk
(Pengiklanan) Dengan Kepujian/
Coordinator (AH16)
Bachelor of Design (Advertising)
with Honours**
Dr. Nor hazlen binti Kamaruddin
hazlen@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



**Penyelaras (AH17)
Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi)
Dengan Kepujian/
Coordinator (AH17)
Bachelor of Design (Animation) with
Honours**
Dr. Suraya binti Md Nasir
Suraya.mn@fskik.upsi.edu.my
09-779 7260



**Penyelaras (AC33/AH18)
Sarjana Muda Reka Bentuk
(Permainan Digital) Dengan
Kepujian/ Coordinator (AC33/AH18)
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. Norhayati binti Abdullah	yati@upsi.edu.my +605-4506030
2	Penolong Pegawai Tadbir Cik Aliaa Husna binti Zainuddin	aliaahusna@upsi.edu.my +605-4505953
3	Setiausaha Pejabat Pn. Siti Mai Sarah binti Anas	ctsarah@upsi.edu.my +605-4505882
4	Penolong Akauntan Pn. Masitah Mior Yunus	masitah.my@upsi.edu.my +605-4505896
5	Ketua Pereka Seni En. Azhar bin Ahmad	azharmad@upsi.edu.my +605-4505309
6	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	hafirdause@upsi.edu.my +605-4506205
7	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Zaihasra bt. Che Ros	zaihasra@upsi.edu.my +605-45042
8	Pembantu Tadbir Kanan En. Shahril Redha bin Zabri	shahrilrz@upsi.edu.my +605-4505849
9	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Mohd Shahrudin bin Ahmad	shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my +605-4506523
10	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Amirul Asraf bin Ismail	amirulasraf@upsi.edu.my +605-4506523
11	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Rosnah bt. Mhd Sapiee	rosnah@upsi.edu.my +605-4505923
12	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nor Hidayah binti Ahmad	Norhidayah.a@upsi.edu.my +605-4506645
13	Pembantu Tadbir (P/O) En. Akmalhijaz bin Mohd	akmalhijaz@upsi.edu.my +605-4506583
14	Pembantu Tadbir (P/O) Cik Nur Assyakinah binti Sofuan	assyakinah@upsi.edu.my +605-4506623
15	Pembantu Tadbir (P/O) Cik Nur Aini binti Zulkepli	ainizulkepli@upsi.edu.my +605-4506628
16	Juruteknik Komputer Kanan En. Fahemi bin Ahmad Nordin	fahemi@upsi.edu.my +605-4506849
17	Pereka Seni En. Hasrizal bin Haron	hasrizal@upsi.edu.my +605-4506511
18	Pereka Seni En. Mohamed Khalied bin Abd Wahab	khalied@upsi.edu.my +605-4506511
19	Pereka Seni Cik Siti Normawati bt. Idris	sitinormawati@upsi.edu.my +605-4506511
20	Pereka Seni Pn. Habibah bt. Elias	habibah.elias@upsi.edu.my +605-4506511
21	Pereka Seni Pn. Nor Adilah bt. Ghazali	adilah@upsi.edu.my +605-4506510
22	Pereka Seni Pn. Rosyada bt. Elias	rosyada@upsi.edu.my +605-4506510
23	Pembantu Am Pejabat En. Jamaluddin bin Ariffin	Jamaluddin@upsi.edu.my +605-4507136

PROGRAM PENGAJIAN YANG DITAWARKAN/ OFFERED PROGRAMMES

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)

KALENDAR AKADEMIK SARJANA MUDA SEMESTER 1 SESI 2024/2025 (A241)				
Bil.	Program	Tempoh	Tarikh	Catatan
1.	Pendaftaran Pelajar Baharu/ Minggu Orientasi	1 Minggu	28 September – 6 Oktober 2024	
2.	Kuliah Semester 1	8 Minggu	7 Oktober – 1 Disember 2024	31 Oktober 2024 (Khamis) Hari Deepavali 1 November 2024 (Jumaat) Hari Keputeraan Sultan Perak
3.	Cuti Pertengahan Semester	1 Minggu	2 – 8 Disember 2024	
4.	Kuliah Semester 1	6 Minggu	9 Disember 2024 - 19 Januari 2025	25 Disember 2024 (Rabu) Hari Krismas 1 Januari 2025 (Rabu) Tahun Baru
5.	Minggu Ulang Kaji	1 Minggu	20 - 26 Januari 2025	
6.	Minggu Peperiksaan	3 Minggu	27 Januari – 16 Februari 2025	29 – 30 Januari 2025 (Rabu-Khamis) Tahun Baru Cina 11 Februari 2025 (Selasa) Thaipusam
7.	Cuti Semester 1	4 Minggu	17 Februari - 16 Mac 2025	

KALENDAR AKADEMIK SARJANA MUDA SEMESTER 2 SESI 2024/2025 (A242)				
Bil.	Program	Tempoh	Tarikh	Catatan
1.	Pendaftaran Pelajar Baharu/ Minggu Orientasi	1 Minggu	9 - 16 Mac 2025	
2.	Kuliah Semester 2	7 Minggu	17 Mac 2025 – 4 Mei 2025	17 Mac 2025 (Isnin) Nuzul Al-Quran 31 Mac - 1 April 2025 (Isnin- Selasa) Hari Raya Aidilfitri 1 Mei 2025 (Khamis) Hari Pekerja
3.	Cuti Pertengahan Semester 2	1 Minggu	5 – 11 Mei 2025	
4.	Kuliah Semester 2	7 Minggu	12 Mei - 29 Jun 2025	12 Mei 2025 (Isnin) Hari Wesak 30 Mei 2025 (Jumaat) Pesta Kaamatan (Sabah) 1 Jun 2025 (Ahad) Hari Gawai (Sarawak) 2 Jun 2025 (Isnin) Hari Keputeraan Agong 6 Jun 2025 (Jumaat) Hari Raya Aidiladha 27 Jun 2025 (Jumaat) Awal Muharam

KALENDAR AKADEMIK SARJANA MUDA SEMESTER 2 SESI 2024/2025 (A242)				
Bil.	Program	Tempoh	Tarikh	Catatan
5.	Minggu Ulang Kaji	1 Minggu	30 Jun – 6 Julai 2025	
6.	Peperiksaan Akhir Semester 2	3 Minggu	7 - 27 Julai 2025	
7.	Cuti Semester 2	9 Minggu	28 Julai - 28 September 2025	31 Ogos 2025 (Ahad) Hari Kebangsaan 5 September 2025 (Jumaat) Maulidur Rasul 16 September 2025 (Selasa) Hari Malaysia
Nota: Kalendar Akademik dan tarikh cuti umum adalah tertakluk perubahan.				

PENGKODAN

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

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

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

Contoh: **Program Reka Bentuk (Animasi)/ Animation Design Programme**
 Example MMA3032 - Teknik Animasi Tradisional/ MMA3032 - Traditional Animation Technique

M	-	Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Sustainability and Creative Industry
M	-	Multimedia/ Multimedia
A	-	Animasi/ Animation
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate
03	-	Bilangan Siri/ Serial Number
2	-	Jam Kredit/ Credit Hours

Contoh: **Program Reka Bentuk (Pengiklanan)/ Advertising Design Programme**
 Example MRG3013 - Tipografi Kreatif/ MRG3013 - Creative Tipography

M	-	Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Sustainability and Creative Industry
R	-	Rekabentuk/ Design
G	-	Grafik/ Graphic
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate
02	-	Bilangan Siri/ Serial Number
6	-	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
<p><u>Equivalent Qualifications</u></p> <p><i>A pass in the ‘A’ Level examination with a minimum of Grade C in any three (3) subjects ;</i></p> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><i>A pass in the Secondary High School Certificate/Senior High School Diploma (at least 12 years duration of school (6+3+3))</i></p> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><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></p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>Fulfils specific programme requirement by obtaining a Diploma in the appropriate field or other qualification approved by the UPSI Senate.</i></p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>A pass in the “University Entrance Exam” (for countries where candidates must pass the “Entrance Exam” before being accepted into a university) ;</i></p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>A good pass in the ‘O’ Level examination or its equivalent ;</i></p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>Have sat for TOEFL with a minimum score of 40 ; IELTS with a minimum score of five (5);</i></p> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><i>A Pass in the English Language Proficiency (ELP) at UPSI.</i></p>

SYARAT KEMASUKAN

KELAYAKAN MINIMUM STPM	KELAYAKAN MINIMUM MATRIKULASI/ASASI	KELAYAKAN MINIMUM LEPASAN STAM	KELAYAKAN LEPASAN DIPLOMA/SETARAF
SYARAT AM UNIVERSITI			
<p>Lulus Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Setaraf) dengan mendapat sekurang-kurangnya 6C/Gred C dalam mata pelajaran Bahasa Melayu /Bahasa Malaysia Kertas Julai dan Lulus Sejarah (Mulai SPM Tahun 2013);</p> <p style="text-align: center;">DAN</p> <p>Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00 dan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gred C (NGMP 2.00) dalam mata pelajaran Pengajian Am; dan • Gred C (NGMP 2.00) dalam dua (2) mata pelajaran lain; <p style="text-align: center;">ATAU</p> <p>Lulus Matrikulasi/Asasi dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00;</p> <p style="text-align: center;">ATAU</p> <p>Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) dengan mendapat sekurang-kurangnya pangkat Jaiyyid;</p> <p style="text-align: center;">ATAU</p> <p>Memiliki Diploma dalam bidang pengkhususan yang relevan dengan program yang dipohon dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50;</p> <p style="text-align: center;">DAN</p> <p>Memiliki Sijil Malaysian University English Test (MUET) dengan mendapat sekurang-kurangnya Tahap Dua (2)/Band Dua (2).</p>			
<u>Maklumat Tambahan</u>			
<ul style="list-style-type: none"> • Terbuka kepada warganegara sahaja • Permohonan mestilah berumur tidak melebihi 30 tahun semasa mengemukakan permohonan • Lulus matematik dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia/Setaraf • Calon yang memohon hendaklah sihat tubuh badan, tidak menghidap apa-apa penyakit mental atau fizikal dan berupaya mengikuti program-program yang dirangka untuk program pengajian ini. 			

Bil	Maklumat Program	Kelayakan Minimum Lulusan SPM	Kelayakan Minimum Lulusan Matrikulasi/Asasi	Kelayakan Minimum Lulusan STAM	Kelayakan Minimum Lulusan Diploma/Setaraf	
1.	IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN AH16 UA6213002 8 Semester	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN				
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred C (NGMP 2.00) pada peringkat STPM dalam mata pelajaran Seni Visual			Memiliki Diploma atau Diploma Vokasional Malaysia (DVM) dari institusi yang diiktiraf dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: ☐	
		atau			<ul style="list-style-type: none"> • Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan • Seni Reka Grafik • Multimedia • Teknologi Maklumat • Animasi ☐ • Seni Reka • Seni Reka Tekstil • Grafik • Fotografi atau	
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Seni Visual ☐ • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual 			Memiliki Diploma dalam mana-mana bidang yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50	
		dan			Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Seni Visual ☐ • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual dan	
Lulus sesi temuduga khas yang diadakan						
atau						
Lulus ujian bakat atau portfolio						
dan						

Bil	Maklumat Program	Kelayakan Minimum Lulusan STPM	Kelayakan Minimum Lulusan Matrikulasi/Asasi	Kelayakan Minimum Lulusan STAM	Kelayakan Minimum Lulusan Diploma/Setaraf
2.	<p>IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN</p> <p>AH17</p> <p>UA6213003</p> <p>8 Semester</p>	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN			
		<p>Mendapat sekurang-kurangnya Gred C (NGMP 2.00) pada peringkat STPM dalam mata pelajaran Seni Visual</p> <p style="text-align: center;">atau</p>			<p>Memiliki Diploma atau Diploma Vokasional Malaysia (DVM) dari institusi yang diiktiraf dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: ☐</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan • Seni Reka Grafik • Multimedia • Teknologi Maklumat • Animasi ☐ • Seni Reka • Seni Reka Tekstil • Grafik • Fotografi <p style="text-align: center;">atau</p>
		<p>Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Seni Visual ☐ • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual <p style="text-align: center;">dan</p>			<p>Memiliki Diploma dalam mana-mana bidang yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50</p> <p style="text-align: center;">dan</p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Seni Visual ☐ • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual <p style="text-align: center;">dan</p>
		<p>Lulus sesi temuduga khas yang diadakan</p> <p style="text-align: center;">atau</p>			

		Lulus ujian bakat atau portfolio			
		dan			
		Mendapat sekurang-kurangnya Band 2.0/Band 2 dalam Malaysian University English Test (MUET)			
Bil	Maklumat Program	Kelayakan Minimum Lulusan STPM	Kelayakan Minimum Lulusan Matrikulasi/Asasi	Kelayakan Minimum Lulusan STAM	Kelayakan Minimum Lulusan Diploma/Setaraf
3.	IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN AH18 UA6213001 8 Semester	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN			
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Matematik • Pendidikan Seni Visual 		Memiliki Diploma atau Diploma Vokasional Malaysia (DVM) dari institusi yang diiktiraf dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan • Seni Reka Grafik • Multimedia • Teknologi Maklumat • Animasi • Seni Reka • Seni Reka Tekstil • Grafik • Fotografi 	
		dan			
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris		Memiliki Diploma dalam mana-mana bidang yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50	
		dan		dan Mendapat sekurang-kurangnya Gred C pada peringkat SPM dalam mana-mana satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Seni Visual • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual 	
		dan		dan	

		Lulus sesi temuduga khas yang diadakan atau
		Lulus ujian bakat atau portfolio dan
		Mendapat sekurang-kurangnya Band 2.0/Band 2 dalam Malaysian University English Test (MUET)

Bil	Maklumat Program	Kelayakan Minimum Lulusan STPM	Kelayakan Minimum Lulusan Matrikulasi/Asasi	Kelayakan Minimum Lulusan Diploma/Setaraf
4.	IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN AT23 UA6145018 8 Semester	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN		
		Mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 di peringkat STPM	Mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 di peringkat Matrikulasi/ Asasi	Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: ☐
		dan		<ul style="list-style-type: none"> • Seni Reka • Seni Lukis • Multimedia • Grafik • Seni Kraf
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred C (NGMP 2.00) pada peringkat STPM dalam mata pelajaran Seni Visual	dan	atau
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred B pada peringkat SPM dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual	dan	Memiliki Diploma dalam mana-mana bidang yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50
		Mendapat sekurang-kurangnya Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran Matematik/ Matematik Tambahan	dan	Mendapat sekurang-kurangnya Gred B pada peringkat SPM dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual
		dan	dan	
		Penyediaan portfolio karya		
dan				
Lulus Ujian Khas dan temu duga yang ditetapkan				
dan				
Mendapat sekurang-kurangnya Band 2.0/Band 2 dalam Malaysian University English Test (MUET)				

ADMISSION REQUIREMENTS

MINIMUM REQUIRMENTS FOR STPM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR MATRICULATION/FOUNDATION	MINIMUM REQUIREMENTS FOR STAM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR DIPLOMA
<p>UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p><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 Pass in Sejarah;</p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>Pass Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) with at least a CGPA 2.00 and:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Grade C (GPA 2.00) in General Studies subject; and</i> • <i>Grade C (GPA 2.00) in two (2) other subjects;</i> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><i>Pass Matriculation /Asasi with at least a CGPA 2.00;</i></p> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><i>Pass Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) with at least Jayyid;</i></p> <p style="text-align: center;">OR</p> <p><i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50;</i></p> <p style="text-align: center;">AND</p> <p><i>Malaysian University English Test (MUET) with at least Band 2.</i></p>			
<p><u>Additional Information</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Open to citizens only</i> • <i>The applicant must not be more than 30 years old when submitting the application</i> • <i>Pass mathematics in Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Equivalent)</i> • <i>Candidate must be healthy, not suffering from any mental or physical disease and able to pursue program designed for this study.</i> 			

No.	Program Information	Minimum Requirments For STPM	Minimum Requirements For Matriculation/Foundation	Minimum Requirements For STAM	Minimum Requirements For Diploma
1.	<p>BACHELOR OF DESIGN (ADVERTISING) WITH HONOURS</p> <p>AH16</p> <p>UA6213002</p> <p>8 Semester</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p>And</p>			
		<p>Get at least Grade C (NGMP 2.00) at STPM level in Visual Arts subject</p>			<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50 in one (1) of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Game Design and Development ● Graphic Art ● Multimedia ● Information Technology ● Animation ● Design ● Textile Design ● Graphs ● Photography
		<p>Or</p>			<p>Or</p>
		<p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Art Visual Education ● Engineering Drawing ● Visual Communication 			<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50</p>
		<p>And</p>			<p>And</p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Art Visual Education ● Engineering Drawing ● Visual Communication
		<p>And</p>			<p>And</p>
		<p>Pass a special interview session held</p> <p>Or</p> <p>Pass a talent or portfolio test</p> <p>And</p> <p>Obtained at least Band 3.0/3 in Malaysian University English Test (MUET)</p>			

No.	Program Information	Minimum Requirments For STPM	Minimum Requirements For Matriculation/Foundation	Minimum Requirements For STAM	Minimum Requirements For Diploma
2.	<p>BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS</p> <p>AH17</p> <p>UA6213003</p> <p>8 Semester</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p>And</p>			
		<p>Get at least Grade C (NGMP 2.00) at STPM level in Visual Arts subject</p>			<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50 in one (1) of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Game Design and Development ● Graphic Art ● Multimedia ● Information Technology ● Animation ● Design ● Textile Design ● Graphs ● Photography
		<p>Or</p>			<p>Or</p>
		<p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Art Visual Education ● Engineering Drawing ● Visual Communication 		<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50</p> <p>And</p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Art Visual Education ● Engineering Drawing ● Visual Communication 	
		<p>And</p> <p>Pass a special interview session held</p>			
		<p>Or</p> <p>Pass a talent or portfolio test</p>			
		<p>And</p> <p>Obtained at least Band 2.0/2 in Malaysian University English Test (MUET)</p>			

No.	Program Information	Minimum Requirments For STPM	Minimum Requirements For Matriculation/Foundation	Minimum Requirements For STAM	Minimum Requirements For Diploma
3.	<p>BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOURS</p> <p>AH18</p> <p>UA6213001</p> <p>8 Semester</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p>And</p>			
		<p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mathematics • Visual Art <p style="text-align: center;">And</p>		<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50 in one (1) of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game Design and Development • Graphic Art • Multimedia • Information Technology • Animation • Design • Textile Design • Graphs • Photography <p style="text-align: center;">Or</p>	
		<p>Pass English in SPM</p> <p style="text-align: center;">And</p>		<p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50</p> <p style="text-align: center;">And</p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Visual Education • Engineering Drawing • Visual Communication <p style="text-align: center;">And</p>	
<p>Pass a special interview session held</p> <p style="text-align: center;">Or</p>					
<p>Pass a talent or portfolio test</p> <p style="text-align: center;">And</p>					
<p>Obtained at least Band 2.0/2 in Malaysian University English Test (MUET)</p>					

No.	Program Information	Minimum Requirments For STPM	Minimum Requirements For Matriculation/Foundation	Minimum Requirements For STAM
4.	BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS AT23 UA6145018 8 Semester	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND		
		Get at least CGPA 2.50 at STPM level <p style="text-align: center;">And</p> <i>STPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art;</i> <p style="text-align: center;">And</p>	Get at least a CGPA of 2.50 at the Matriculation/ Foundation level <p style="text-align: center;">And</p>	<i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50 in any one (1) of the following fields:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Design Art ● Art of Painting ● Multimedia ● Graphics ● Art Craft <p style="text-align: center;">Or</p>
		<i>Grade B at SPM level in the following subjects:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Visual Arts Education <p style="text-align: center;">And</p>		<i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50</i>
		<i>Pass/ Grade E at SPM level in the following subjects:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Mathematics/Additional Mathematics <p style="text-align: center;">And</p>		<p style="text-align: center;">And</p> <i>Grade B at SPM level in the following subjects:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Visual Arts Education <p style="text-align: center;">And</p>
		<i>Prepare Work Portfolio</i> <p style="text-align: center;">And</p>		
		<i>Pass the interview and special test</i> <p style="text-align: center;">And</p>		
		<i>Obtained at least Band 2.0/2 in Malaysian University English Test (MUET)</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



Ketua Jabatan
Dr. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim
ekram@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



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



Prof. Madya Ts. Dr. Balamuralithara a/l 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. Nur Syuhada binti Mat Sin
syuhada@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



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



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



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



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



Dr. Nor Hazlen binti Kamaruddin
hazlen@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



En. Khairol Ezedy bin Abdul Rahman
khairolezedy@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Mohd Farizal bin Puadi
mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Izzal Khairi bin Ramli
izzal@fskik.upsi.edu.my
+605-4505416



Dr. Mohd Fauzi Bin Harun
fauziharun@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Afeez Nawfal bin Mohd Isa
afeez@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Catherina Anak Ugap
catherina@fskik.upsi.edu.my
+605-4505970



En. Nur Azlan bin Hj. Zainuddin
nurazlan@fskik.upsi.edu.my
+605-4506735



En. Ronaldi Saleh bin Umar
rsaleh@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Encik Najat Affendy bin Dzulkifly
najat@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Encik Abdul Hanan bin Ismail
abdulhanan@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Puan Wan Nur Farahiyah binti Abd Rashid
fararashid@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000

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	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES	63
KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE	2
LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/TOTAL	128

KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3262	KETERAMPILAN WACANA BAHASA MELAYU/MALAY DISCOURSE SKILLS	2
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/COMPREHENSIVE ENGLISH 1	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/COMPREHENSIVE ENGLISH 2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH/ INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL/DIGITAL TALENT SKILLS	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM (Dua kursus yang berbeza)	2
JUMLAH/TOTAL		18

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

KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / EVENT MANAGEMENT	2
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL / CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART	2
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / TECHNOLOGY AND ART	2
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN / ISLAMIC ART COMPARATIVE	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA / MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / CREATIVE ENTREPRENEURSHIP	2
JUMLAH/TOTAL		2

* Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 2 jam kredit./

* Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 2 credit hours.

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 (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 / <i>Philosophy and Current Issues</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
MRG3093	Reka Bentuk Grafik/ <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan/ <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		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
UBM3262	Keterampilan Wacana Bahasa Melayu/ <i>Malay Discourse Skills</i>	2
****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
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>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah/ <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
UBI3292	Comprehensive English 2 / <i>Comprehensive English 2</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
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
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
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilization</i>	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital / <i>Digital Talent Skills</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		19

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
*****	Elektif Terbuka / <i>Open Elective</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		20
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 dalam 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 = 128		

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	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES	63
KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE	2
LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/TOTAL	128

KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/COMPREHENSIVE ENGLISH 1	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/COMPREHENSIVE ENGLISH 2	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBM2142	BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1/BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH/ INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL/ DIGITAL TALENTS SKILLS	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM	2
	JUMLAH/TOTAL	18

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

KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / EVENT MANAGEMENT	2
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL / CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART	2
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / TECHNOLOGY AND ART	2
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN / ISLAMIC ART COMPARATIVE	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA / MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / CREATIVE ENTREPRENEURSHIP	2
JUMLAH/TOTAL		2

** Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 2 jam kredit./*

** Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 2 credit hours.*

LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING	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
JUMLAH KREDIT/TOTAL		17
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
UBM2142	Bahasa Melayu Komunikasi 1 / <i>Bahasa Melayu Komunikasi 1</i>	2
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 1</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
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah/ <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 2</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
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilization</i>	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital / <i>Digital Talent Skills</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		19

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
****	Elektif Terbuka / <i>Open Elective</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		20
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 = 128		

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.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

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

MSR3033 SEJARAH REKA BENTUK (MSR3033 DESIGN HISTORY)

Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominan 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 pengenalanpastian 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 mengaplikasikannya kepada produk perkhidmatan, alam sekitar dan komunikasi.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

MRI3043 PENYUNTINGAN KREATIF (MRI3043 CREATIVE COPYWRITING)

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

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.

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.

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.

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.

This course is designed for deeper understanding of print, creative process & art direction and interactive ads.

MRI3074 PENGIKLANAN MEDIA BAHARU (MRI3074 ADVERTISING NEW MEDIA)

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
<p>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.</p> <p><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></p>
<p>MRI3084 PENGIKLANAN MEDIA LUAR/ MRI3084 ADVERTISING OUTDOOR MEDIA</p> <p>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.</p> <p><i>The course explores research and psychological aspect of Outdoor Advertising including issues and challenges in both corporate and public services.</i></p>
<p>MRI3105 PENGARAHAN KREATIF (MRI3105 CREATIVE DIRECTION)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MRE3005 KREATIVITI: STRATEGI DAN TEKNIK (MRE3005 CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MRE3003 PENGURUSAN INOVATIF PENGIKLANAN (MRE3003 INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT)</p> <p>Pelajar didedahkan kepada komunikasi pemasaran intergrasi, place-based media, telemarketing, komunikasi silang budaya. Mereka akan mempelajari pengaruh budaya politik dan ekonomi kepada pengiklanan.</p> <p><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></p>
<p>MRB3014 KEUSAHAWANAN MEDIA (MRB3014 MEDIA ENTREPRENEURSHIP)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF (MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY)</p> <p>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.</p>

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS

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 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	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES (DESIGN)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)/ SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE	2
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	128

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3262	KETERAMPILAN WACANA BAHASA MELAYU/MALAY DISCOURSE SKILLS	2
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/COMPREHENSIVE ENGLISH 1	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/COMPREHENSIVE ENGLISH 2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH/ INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL/DIGITAL TALENT SKILLS	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM (Dua kursus yang berbeza)	2
	JUMLAH/ TOTAL	18

* 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 attained	

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	PRINSIP PENGATURCARAAN/ PRINCIPLE 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

KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / EVENT MANAGEMENT	2
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL / CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART	2
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / TECHNOLOGY AND ART	2
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN / ISLAMIC ART COMPARATIVE	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA / MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / CREATIVE ENTREPRENEURSHIP	2
JUMLAH/TOTAL		2

* Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 2 jam kredit./

* Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 2 credit hours.

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 / <i>Philosophy and Current Issues</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
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		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3262	Keterampilan Wacana Bahasa Melayu/ <i>Skills Malay Discourse</i>	2
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
****	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum 1</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
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah/ <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional/ <i>Traditional Animation Technique</i>	2
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
MMG3043	Grafik Digital/ <i>Digital Graphics</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital/ <i>Digital Talent Skills</i>	2
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	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principle of Programming</i>	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan/ <i>Content Glocalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3044	Animasi 2D/2D Animation	4
MMG3083	Pemodelan/ Modeling	3
MMG3063	Pemrosesan Imej Digital/ Digital Image Processing	3
MMS3023	Penskripan Animasi/ Animation Scripting	3
MMV3043	Kesan Khas/ Special Effects	3
*****	Elektif Terbuka / Open Elective	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
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 = 128		

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	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES (DESIGN)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)/ SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
KURSUS ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE COURSE	2
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	128

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/COMPREHENSIVE ENGLISH 1	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/COMPREHENSIVE ENGLISH 2	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN / APPRECIATION OF ETHICS AND CIVILIZATION	2
UBM2142	BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1/BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH/ INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL/ DIGITAL TALENTS SKILLS	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM	2
	JUMLAH/ TOTAL	18

* 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/ <i>PROFESSIONAL PORTFOLIO</i>	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/ 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	PRINSIP PENGATURCARAAN/ <i>PRINCIPLE 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

KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSE

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / <i>EVENT MANAGEMENT</i>	2
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL / <i>CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART</i>	2
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / <i>TECHNOLOGY AND ART</i>	2
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN / <i>ISLAMIC ART COMPARATIVE</i>	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA / <i>MALAYSIA ART HISTORY</i>	2
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / <i>CREATIVE ENTREPRENEURSHIP</i>	2
JUMLAH/TOTAL		2

* Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 2 jam kredit./

* Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 2 credit hours.

LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	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
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		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM2142	Bahasa Melayu Komunikasi 1/ <i>Bahasa Melayu Komunikasi 1</i>	2
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
****	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum 1</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
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah/ <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional/ <i>Traditional Animation Technique</i>	2
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
MMG3043	Grafik Digital/ <i>Digital Graphics</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilization</i>	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital / <i>Digital Talent Skills</i>	2
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	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principle of Programming</i>	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan/ <i>Content Globalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3044	Animasi 2D/2D Animation	4
MMG3083	Pemodelan/ Modeling	3
MMG3063	Pemrosesan Imej Digital/ Digital Image Processing	3
MMS3023	Penskripan Animasi/ Animation Scripting	3
MMV3043	Kesan Khas/ Special Effects	3
*****	Elektif Terbuka / Open Elective	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
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 = 128		

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.

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.

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.

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.

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.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
<p>MRR3014 PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK (MRR3014 RESEARCH IN DESIGN)</p> <p>Kursus ini menerokai pelbagai bahan, ruang lingkup dan strategi untuk mengumpul dan menganalisis data atau bukti penyelidikan reka bentuk, merangkumi definisi konseptual dan operasional.</p> <p><i>This course explores various sources, settings and strategies for collecting and analyzing design research data or evidence, encompassing conceptual and operational definitions.</i></p>
<p>MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF (MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MRR3023 PORTFOLIO PROFESSIONAL (MRR3023 PROFESIONAL PORTFOLIO)</p> <p>Kursus ini menekankan perancangan sesebuah pembentangan, penyediaan alat bantuan visual, persembahan dan penyampaian sesebuah teks ucapan.</p> <p><i>This course emphasizes planning a presentation, preparing visual aids, staging and delivering a speech text.</i></p>
<p>MLI40112 LATIHAN INDUSTRI (MLI40112 INDUSTRIAL TRAINING)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MMA3032 TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL (MMA3032 TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUE)</p> <p>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</p> <p><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></p>
<p>MMG3074 PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP (MMG3074 STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING)</p> <p>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</p>

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

MMV3033 PRODUKSI VIDEO (MMV3023 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

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

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 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 focus 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

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.

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.

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.

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.

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.

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 pengecaman objek.

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.

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.

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).

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.

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.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

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).

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 (AH18)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AH18)**

KURSUS/ COURSES	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	18
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	65
KURSUS PENGKHUSUSAN/ SPECIALIZATION COURSES	30
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
UBM3262	KETERAMPILAN WACANA BAHASA MELAYU/ <i>SKILLS MALAY DISCOURSE</i>	2
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 1</i>	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 2</i>	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ <i>ENTREPRENEURSHIP CULTURE</i>	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH / <i>INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION</i>	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA / <i>PHILOSOPHY AND CURRENT ISSUES</i>	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN / <i>APPRECIATION OF ETHICS AND CIVILIZATION</i>	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL/ <i>DIGITAL TALENT SKILLS</i>	2
	KO-KURIKULUM/ <i>CO-CURRICULUM</i> (Dua kursus yang berbeza)	2
JUMLAH/ TOTAL		18

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperolehhi 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
MRG3104	ASAS REKA BENTUK / <i>DESIGN FUNDAMENTAL</i>	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ <i>TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY</i>	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ <i>CREATIVE DRAWING</i>	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ <i>GRAPHIC DESIGN</i>	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ <i>DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING</i>	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/ <i>RESEARCH IN DESIGN</i>	4
MRG3113	BAHASA VISUAL/ <i>VISUAL LANGUAGE</i>	3
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK / <i>DESIGN HISTORY</i>	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF/ <i>CREATIVE TYPOGRAPHY</i>	3
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN / <i>NARRATIVE AND STORYTELLING</i>	3
MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN / <i>PRINCIPLE OF PROGRAMMING</i>	3

MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER / <i>CHARACTER DESIGN ART</i>	3
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / <i>EVENT MANAGEMENT</i>	2
MMV3054	KESAN VISUAL / <i>VISUAL EFFECT</i>	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP/ <i>STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</i>	4
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN/ <i>CONTENT GLOCALISATION</i>	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF/ <i>CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION</i>	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN/ <i>GAMES ENTREPRENEURSHIP</i>	3
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		65

KURSUS TERAS BIDANG – PENGKHUSUSAN / SPECIALIZATION COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN/ <i>GAME PRINCIPLE AND THEORY</i>	3
MMX3163	PENGURUSAN REKA BENTUK PERMAINAN / <i>GAME DESIGN MANAGEMENT</i>	3
MMX3173	PERMAINAN SERIUS DAN GAMIFIKASI / <i>SERIOUS GAME AND GAMIFICATION</i>	3
MMX3183	PEMODELAN PERMAINAN / <i>GAME MODELING</i>	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN/ <i>GAME INTERFACE AND INTERACTION</i>	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN / <i>AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME</i>	3
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
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN/ <i>GAME LEVEL DESIGN</i>	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN/ <i>PARATEXT DESIGN FOR GAMES</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		30

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 (AH18)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa / <i>Philosophy and Current Issues</i>	2
MRG3093	Reka Bentuk Grafik / <i>Graphic Design</i>	3
MRG3104	Asas Reka Bentuk / <i>Design Fundamental</i>	3
MRG3083	Lukisan Kreatif / <i>Creative Drawing</i>	4
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk / <i>Design History</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3262	Keterampilan Wacana Bahasa Melayu / <i>Skills Malay Discourse</i>	2
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRG3113	Bahasa Visual/ <i>Visual Language</i>	3
MRG3013	Tipografi Kreatif / <i>Creative Typography</i>	3
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan / <i>Game Principle and Theory</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah / <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif / <i>Creative Digital Illustration</i>	3
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design Art</i>	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan / <i>Game Interface and Interaction</i>	3
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan / <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilisations</i>	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital / <i>Digital Talent Skills</i>	2
MMX3093	Glokalisasi Kandungan / <i>Content Globalisation</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MMX3063	Produksi Audio Video Untuk Permainan / <i>Audio and Video Production For Game</i>	3
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan / <i>Animation and Simulation For Games</i>	3
MMX3153	Penskripan Permainan Atas Talian dan Bimbit / <i>Online and Mobile Game Scripting</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRR3014	Penyelidikan Reka Bentuk / <i>Research in Design</i>	4
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I / <i>Game Design Studio I</i>	4
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan/ <i>Game Level Design</i>	3
MMX3163	Pengurusan Reka Bentuk Permainan / <i>Game Design Management</i>	3
MMX3173	Permainan Serius dan Gamifikasi / <i>Serious Game and Gamification</i>	3
MMX3183	Pemodelan Permainan / <i>Game Modeling</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRB3012	Pengurusan Acara / <i>Event Management</i>	2
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif / <i>Training Management in Creative Industry</i>	2
MMV3054	Kesan Visual / <i>Visual Effect</i>	4
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II / <i>Games Design Studio II</i>	4
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan / <i>Paratext Design For Game</i>	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan / <i>Games Entrepreneurship</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
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/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 125		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN (AH18)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AH18)**

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	18
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	65
KURSUS PENGKHUSUSAN / SPECIALIZATION COURSES	30
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 1</i>	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 2</i>	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ <i>ENTREPRENEURSHIP CULTURE</i>	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN / <i>APPRECIATION OF ETHICS AND CIVILIZATION</i>	2
UBM2142	BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1/ <i>BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1</i>	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH/ <i>INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION</i>	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA/ <i>MALYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE</i>	2
UBD2012	KEMAHIRAN BAKAT DIGITAL / <i>DIGITAL TALENT SKILLS</i>	2
	KO-KURIKULUM/ <i>CO-CURRICULUM</i> (Dua kursus yang berbeza)	2
JUMLAH/ TOTAL		18

* 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
MRG3104	ASAS REKA BENTUK / <i>DESIGN FUNDAMENTAL</i>	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ <i>TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY</i>	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ <i>CREATIVE DRAWING</i>	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ <i>GRAPHIC DESIGN</i>	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ <i>DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING</i>	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/ <i>RESEARCH IN DESIGN</i>	4
MRG3113	BAHASA VISUAL/ <i>VISUAL LANGUAGE</i>	3
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK / <i>DESIGN HISTORY</i>	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF/ <i>CREATIVE TYPOGRAPHY</i>	3
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN / <i>NARRATIVE AND STORYTELLING</i>	3

MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN / <i>PRINCIPLE OF PROGRAMMING</i>	3
MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER / <i>CHARACTER DESIGN ART</i>	3
MRB3012	PENGURUSAN ACARA / <i>EVENT MANAGEMENT</i>	2
MMV3054	KESAN VISUAL / <i>VISUAL EFFECT</i>	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP/ <i>STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</i>	4
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN/ <i>CONTENT GLOCALISATION</i>	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF/ <i>CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION</i>	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN/ <i>GAMES ENTREPRENEURSHIP</i>	3
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		65

KURSUS TERAS BIDANG – PENGKHUSUSAN / SPECIALIZATION COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN/ <i>GAME PRINCIPLE AND THEORY</i>	3
MMX3163	PENGURUSAN REKA BENTUK PERMAINAN / <i>GAME DESIGN MANAGEMENT</i>	3
MMX3173	PERMAINAN SERIUS DAN GAMIFIKASI / <i>SERIOUS GAME AND GAMIFICATION</i>	3
MMX3183	PEMODELAN PERMAINAN / <i>GAME MODELING</i>	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN/ <i>GAME INTERFACE AND INTERACTION</i>	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN / <i>AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME</i>	3
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
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN/ <i>GAME LEVEL DESIGN</i>	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN/ <i>PARATEXT DESIGN FOR GAMES</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		30

LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING

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

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) dengan Kepujian (AH18)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AH18)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia / <i>Malaysian Arts and Cultural Heritage</i>	2
MRG3093	Reka Bentuk Grafik / <i>Graphic Design</i>	3
MRG3104	Asas Reka Bentuk / <i>Design Fundamental</i>	4
MRG3083	Lukisan Kreatif / <i>Creative Drawing</i>	3
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk / <i>Design History</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM2142	Bahasa Melayu Komunikasi 1 / <i>Communication Malay Language 1</i>	2
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRG3113	Bahasa Visual/ <i>Visual Language</i>	3
MRG3013	Tipografi Kreatif / <i>Creative Typography</i>	3
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan / <i>Game Principle and Theory</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah / <i>Integrity and Anti-Corruption</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif / <i>Creative Digital Illustration</i>	3
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design Art</i>	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan / <i>Game Interface and Interaction</i>	3
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan / <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilisations</i>	2
UBD2012	Kemahiran Bakat Digital / <i>Digital Talent Skills</i>	2
MMX3093	Glokalisasi Kandungan / <i>Content Glocalisation</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MMX3063	Produksi Audio Video Untuk Permainan / <i>Audio and Video Production For Game</i>	3
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan / <i>Animation and Simulation For Games</i>	3
MMX3153	Penskripan Permainan Atas Talian dan Bimbit / <i>Online and Mobile Game Scripting</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRR3014	Penyelidikan Reka Bentuk / <i>Research in Design</i>	4
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I / <i>Game Design Studio 1</i>	4
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan/ <i>Game Level Design</i>	3
MMX3163	Pengurusan Reka Bentuk Permainan / <i>Game Design Management</i>	3
MMX3173	Permainan Serius dan Gamifikasi / <i>Serious Game and Gamification</i>	3
MMX3183	Pemodelan Permainan / <i>Game Modeling</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRB3012	Pengurusan Acara / <i>Event Management</i>	2
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif / <i>Training Management in Creative Design</i>	2
MMV3054	Kesan Visual / <i>Visual Effect</i>	4
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II / <i>Games Design Studio 2</i>	4
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan / <i>Paratext Design For Game</i>	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan / <i>Games Entrepreneurship</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
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/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 125		

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

MRG3104 ASAS REKA BENTUK (MRG3104 DESIGN FUNDAMENTAL)

Kursus ini memberi pendedahan tentang asas reka bentuk yang berasaskan elemen dan prinsip rekaan. 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 provides exposure to the basics of design based on design elements and principles. The design elements that are emphasized are lines, textures, shape, color, form and space. The design principles that are emphasized are harmony, contrast, balance, emphasis, movement, unity and diversity. It revolves around the exploration of the aesthetic value and meaning of expression which is fundamental in understanding either 2D or 3D shapes. This course is conducted in the form of lectures and practical studios.

MRG3113 BAHASA VISUAL (MRG3113 VISUAL LANGUAGE)

Kursus ini mendedahkan pelajar kepada kefahaman dalam menganalisis makna dibalik bahasa visual bagi melihat, merasai, menikmati, dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan pengetahuan tentang aspek psikologi reka bentuk, memahami makna bahasa visual dalam kepelbagaian budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan reka bentuk di dalam karya-karya kreatif.

This course exposes students to the understanding in analyzing the meaning behind the visual language to see, feel, enjoy, and appreciate aspects of beauty, especially in the visual arts. This course also aims to form and expand knowledge of the psychological aspects of design, understand the meaning of visual language in cultural diversity and practice the principles of beauty in line with the needs of design in creative works.

MMX3163 PENGURUSAN REKA BENTUK PERMAINAN (MMX3163 GAME DESIGN MANAGEMENT)

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

This course focuses on the history, basic principles of project management, technique and tools, 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.

MMX3183 PERMODELAN PERMAINAN (MMX3183 GAME MODELING)

Kursus ini merangkumi prinsip reka bentuk asas seperti Pemodelan, pemetaan, lorekan dan penteksunan dalam reka bentuk permainan 3-D. Ia membenarkan pelajar mengkonseptualisasikan sistem koordinat 3D dan belajar membina model permainan 3-D. Pelajar belajar dalam reka bentuk dan pemodelan watak serta latar belakang dan pemandangan dengan menggunakan perisian Unity, Blender, Maya atau 3D Studio Max. Mereka juga menggunakan kaedah pemodelan spline dan poligon untuk pemaparan 3-D yang lebih maju. Asasnya kursus ini menjurus kepada pembinaan aset, karektor, dan latar belakang untuk permainan digital.

This course covers basic design principles like mapping, shading and texturing in 3-D game design. It is allowing students to conceptualize 3-D coordinate systems and learn to construct 3-D game models. Students learn in rigging and modeling characters as well as backgrounds and scenery by using Unity, Blender, Maya or 3D Studio Max software. They also apply spline and polygon modeling methods to more advanced 3-D rendering. Technically, this course is focus on asset, character and background development in digital game.

MRB3012 PENGURUSAN ACARA (MRB3012 EVENT MANAGEMENT)

The course introduces students the theories and skills on the event management. The subject gives the opportunity to student by exploring the fundamentals of event planning, organizing, executing an impactful events and to post-event evaluation with hands-on skills.

MMV3054 KESAN VISUAL (MMV3054 VISUAL 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.)

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

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.

MMX3173 PERMAINAN SERIUS DAN GAMIFIKASI (MMX3173 SERIOUS GAMES AND GAMIFICATION)

Kursus ini bermatlamat untuk membina pemahaman bagaimana permainan memberi dan membina kesan secara individu dan berkumpulan. Kandungan kursus ini meliputi kelebihan permainan secara psikologikal termasuk 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.

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 permainandan kemahiran yang betul dalam penghasilan permainan

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.

MMX3013 NARATIF DAN PENCERITAAN (MMX3013 NARRATIVE AND STORYTELLING)

Kursus ini menggabungkan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap naratif dan penceritaan, khususnya amalan semasa dalam penjanaan ide naratif. Ketika mengimbangi penceritaan linear dan interaktif, kursus ini memberi peluang kepada pelajar untuk 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.

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

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

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.

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

MMX3043 ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN (MMX3143 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.

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.

MMX3053 SENI REKA BENTUK KARAKTER (MMX3053 CHARACTER 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, penyelesaian, 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.

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

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 desiging 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 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.

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,

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

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.

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.

MLI40112 LATIHAN INDUSTRI (MLI40112 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 penjanaaan 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 ceatively 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. Jamilah binti Omar
jamilah@fskik.upsi.edu.my
+6054505396



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



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



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



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



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



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



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



Dr. Harleny binti Abd Arif
harleny@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



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



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



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



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



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



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



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



Dr. Fareez bin Vincent Amos@Mohd Fadly
fareez.vincent@upsi.edu.my
05-4505398



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



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



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



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



Dr. Lee Hoi Yeh
leehoiyeh@fskik.upsi.edu.my
05-6561522



Dr. Azlin Iryani binti Mohd Noor
azlin@fskik.upsi.edu.my
+605-4505591



Dr. Rosyida binti Mohd Rozlan
rosyida@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Encik Fairus Bin Ahmad
fairus.a@fskik.upsi.edu.my
05-6561522

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	27
MAJOR/ MAJOR COURSES	40
KURSUS TERAS/ CORE COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH/ TOTAL	126

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3262	KETERAMPILAN WACANA BAHASA MELAYU/ SKILLS MALAY DISCOURSE	2
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/ COMPREHENSIVE ENGLISH 1	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/ COMPREHENSIVE ENGLISH 2	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN / NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA / PHILOSOPHY AND CURRENT ISSUES	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN / APPRECIATION OF ETHICS AND CIVILIZATION	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH / INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION	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
KPP3023	PSIKOLOGI DALAM PENDIDIKAN/ PSYCHOLOGY IN EDUCATION	3
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3023	SOSIOLOGI PENDIDIKAN / SOCIOLOGY OF EDUCATION	3
KPD3036	REKA BENTUK, PENTAKSIRAN DAN TEKNOLOGI PENGAJARAN/ DESIGN, ASSESSMENT AND TEACHING TECHNOLOGY	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR / SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ INCLUSIVE EDUCATION	2

KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MSP3016	METODOLOGI PENGAJARAN SENI VISUAL	6
JUMLAH/ TOTAL		27

**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
MSP3203	PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL/ INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION	3
MSL3023	APRESIASI DAN KRITIKAN SENI/ ART APPRECIATION AND CRITICISM	3
MSL3083	SEJARAH SENI BARAT/ WESTERN ART HISTORY	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI/ ART MANAGEMENT	3
MSR3913	PROJEK TAHUN AKHIR1 / FINAL YEAR PROJECT 1	3
MSR3923	PROJEK TAHUN AKHIR 2 / FINAL YEAR PROJECT 2	3
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
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL/ CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART	2
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN/ ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / TECHNOLOGY AND ART	2
MSH3022	LAKARAN	2
MSP3143	PENYELIDIKAN SENI VISUAL	3
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / CREATIVE ENTREPRENEURSHIP	2
JUMLAH/ TOTAL		40

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

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

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KURSUS TERAS (21 Kredit)/ CORE OF COURSES AREA (21 Credits)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT	CATATAN/
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: REKA BENTUK/ FOCUS AREA COURSE: DESIGN			
MSD3012	REKA BENTUK LANDSKAP/ LANDSCAPE DESIGN	2	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
MSD3022	REKA BENTUK HIASAN DALAMAN/ INTERIOR DESIGN	2	
MSD3032	REKA BENTUK INDUSTRI/ INDUSTRIAL DESIGN	2	
MSG3042	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	2	
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: 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	
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: SENI HALUS/ FOCUS AREA COURSE: FINE ART			
MSH3032	CATAN/ PAINTING	2	
MSH3042	CETAKAN/ PRINT MAKING	2	
MSH3052	ARCA/ SCULPTURE	2	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: 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	
MSG3023	STUDIO GRAFIK KOMPUTER/ GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: 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	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: SENI HALUS/ FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART			
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN/ ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN/ ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3073	STUDIO LANJUTAN CETAKAN/ ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA/ ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPR3072	PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ TOTAL		10

ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*****	BAHASA ASING PERINGKAT 1	2
*****	BAHASA ASING PERINGKAT 2	2
*****	BAHASA ASING PERINGKAT 3	2
	<i>Kursus Bahasa Asing yang boleh dipilih adalah</i> -Bahasa Arab -Bahasa Mandarin -Bahasa Sepanyol -Bahasa Jepun -Bahasa Perancis -Bahasa German	
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		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 / <i>Philosophy and Current Issues</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
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
*****	Elektif Teras 1 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3262	Keterampilan Wacana Bahasa Melayu / <i>Skills Malay Discourse</i>	2
KPS3023	Sosiologi Pendidikan / <i>Sociology of Education</i>	3
CP***	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1 (Kelab Persatuan)</i>	1
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilisation</i>	2
UPU3312	Pengajian Kenegaraan / <i>Nationhood Studies</i>	2
MSL3083	Sejarah Seni Barat/ <i>Western Art History</i>	3
*****	Elektif Teras 2 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
*****	Elektif Teras 3 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3282	Comprehensive English 1/ <i>Comprehensive English 1</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	3
KPP3023	Psikologi Dalam Pendidikan/ <i>Psychology Of Education</i>	2
CU***	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2 (Badan Beruniform)</i>	1
MSL3023	Apresiasi dan Kritikan Seni / <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
*****	Bahasa Asing Peringkat 1	2
*****	Elektif Teras 4 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
*****	Elektif Teras 5 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	1
CS****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3 (Sukan)</i>	2
*****	Bahasa Asing Peringkat 2	3
MSP3073	Pengurusan Seni / <i>Art Management</i>	3
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	2
*****	Elektif Teras 6 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
*****	Elektif Teras 7 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah / Integrity and Anti Corruption	2
KPD3036	Reka Bentuk, Pentaksiran dan Teknologi Pengajaran / <i>Design, Assessment and Teaching Technology</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MSP3212	Seni dan Teknologi / <i>Art and Technology</i>	2
*****	Bahasa Asing Peringkat 3	2
*****	Elektif Teras 8 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3072	Perantis Guru	2
MSR3913	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
MSL3092	Kreatif dan Inovatif dalam Seni Visual / <i>Creative and Innovative in Visual Art</i>	2
MSL3072	Seni Islam Perbandingan / <i>Islamic Art And Comparatives</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Elektif 9 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MSP3016	Metodologi Pengajaran Seni Visual	6
MSR3923	Projek Tahun Akhir 2	3
MSP3222	Keusahawanan Kreatif	2
*****	Elektif Terbuka	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
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
KPR3068	Latihan Mengajar / <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		10
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 126		

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	27
MAJOR/ MAJOR COURSES	40
KURSUS TERAS/ CORE COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH/ TOTAL	126

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBI3282	COMPREHENSIVE ENGLISH 1/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 1</i>	2
UBI3292	COMPREHENSIVE ENGLISH 2/ <i>COMPREHENSIVE ENGLISH 2</i>	2
UPU2122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN / <i>APPRECIATION OF ETHICS AND CIVILIZATION</i>	2
UPU3322	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA/ <i>MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE</i>	2
UBM3142	BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 1	2
UBM3362	BAHASA MELAYU KOMUNIKASI 2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ <i>ENTREPRENEURSHIP CULTURE</i>	2
UPU2342	INTEGRITI DAN ANTI RASUAH / <i>INTEGRITY AND ANTI-CORRUPTION</i>	2
	KO-KURIKULUM / <i>CO-CURRICULUM</i> - SUKAN/ <i>SPORT</i> - KELAB/PERSATUAN/ <i>CLUB</i> - UNIT BERUNIFORM/ <i>UNIFORMED UNIT</i>	3
	JUMLAH/ TOTAL	19

* 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 PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3023	PSIKOLOGI DALAM PENDIDIKAN/ <i>PSYCHOLOGY IN EDUCATION</i>	3
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ <i>THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES</i>	2
KPS3023	SOSIOLOGI PENDIDIKAN / <i>SOCIOLOGY OF EDUCATION</i>	3
KPD3036	REKA BENTUK, PENTAKSIRAN DAN TEKNOLOGI PENGAJARAN/ <i>DESIGN, ASSESSMENT AND TEACHING TECHNOLOGY</i>	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
MSP3016	METODOLOGI PENGAJARAN SENI VISUAL	6
JUMLAH/ TOTAL		27

**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
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
MSL3083	SEJARAH SENI BARAT/ <i>WESTERN ART HISTORY</i>	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI/ <i>ART MANAGEMENT</i>	3
MSR3913	PROJEK TAHUN AKHIR1 / <i>FINAL YEAR PROJECT 1</i>	3
MSR3923	PROJEK TAHUN AKHIR 2 / <i>FINAL YEAR PROJECT 2</i>	3
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
MSL3092	KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL/ <i>CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART</i>	2
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN/ <i>ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN</i>	4
MSP3212	SENI DAN TEKNOLOGI / <i>TECHNOLOGY AND ART</i>	2
MSH3022	LAKARAN	2
MSP3143	PENYELIDIKAN SENI VISUAL	3
MSP3222	KEUSAHAWANAN KREATIF / <i>CREATIVE ENTREPRENEURSHIP</i>	2
JUMLAH/ TOTAL		40
<p><i>*Kursus wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * Courses must be repeated if grade C- and below is attained</i></p>		

KURSUS TERAS/ CORE COURSES
KURSUS TERAS (21 Kredit)/ CORE OF COURSES AREA (21 Credits)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT	CATATAN/
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: 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	
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: 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	
ELEKTIF TERAS STUDIO ASAS: SENI HALUS/ FOCUS AREA COURSE: FINE ART			
MSH3032	CATAN/ PAINTING	2	
MSH3042	CETAKAN/ PRINT MAKING	2	
MSH3052	ARCA/ SCULPTURE	2	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: 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 LANSCAPE 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	
MSG3023	STUDIO GRAFIK KOMPUTER/ GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: 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	
ELEKTIF TERAS STUDIO LANJUTAN: SENI HALUS/ FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART			
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN/ ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN/ ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3073	STUDIO LANJUTAN CETAKAN/ ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA/ ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPR3072	PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / TEACHING PRACTICE	8
JUMLAH/ TOTAL		10

ELEKTIF TERBUKA / OPEN ELECTIVE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
****	BAHASA ASING PERINGKAT 1 / FOREIGN LANGUAGE 1	2
****	BAHASA ASING PERINGKAT 2 / FOREIGN LANGUAGE 2	2
****	BAHASA ASING PERINGKAT 3 / FOREIGN LANGUAGE 3	2
	<i>Foreign language courses that can be chosen are</i> -Arabic language -Mandarin -Spanish language -Japanese language -French language -German language	
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		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>
UBM3142	Bahasa Melayu Komunikasi 1	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
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
****	Elektif Teras 1 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3362	Bahasa Melayu Komunikasi 2	2
KPS3023	Sosiologi Pendidikan / <i>Sociology of Education</i>	3
CP***	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1 (Persatuan)</i>	1
UPU2122	Penghayatan Etika dan Peradaban / <i>Appreciation of Ethics and Civilisation</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
MSL3083	Sejarah Seni Barat/ <i>Western Art History</i>	3
****	Elektif Teras 2 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
****	Elektif Teras 3 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3282	Comprehensive English 1 / <i>Comprehensive English 1</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPP3023	Psikologi Dalam Pendidikan/ <i>Psychology Of Education</i>	3
CJ***	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2 (Badan Beruniform)</i>	1
****	Bahasa Asing Peringkat 1	2
MSL3023	Apresiasi dan Kritikan Seni / <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
****	Elektif Teras 4 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
****	Elektif Teras 5 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17

SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3292	Comprehensive English 2/ <i>Comprehensive English 2</i>	2
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
*****	Bahasa Asing Peringkat 2	2
CS***	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3 (Sukan)</i>	1
MSP3073	Pengurusan Seni / <i>Art Management</i>	3
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	3
*****	Elektif Teras 6 (Studio Asas Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	2
*****	Elektif Teras 7 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2342	Integriti dan Anti Rasuah / <i>Integrity and Anti Corruption</i>	2
KPD3036	Reka Bentuk, Pentaksiran dan Teknologi Pengajaran / <i>Design, Assessment and Teaching Technology</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
*****	Bahasa Asing Peringkat 3	2
MSP3212	Seni dan Teknologi / <i>Art and Technology</i>	2
*****	Elektif Teras 8 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT TOTAL		18

SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3072	Perantis Guru	2
MSR3913	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
MSL3092	Kreatif dan Inovatif Dalam Seni Visual / <i>Creative and Innovative in Visual Art</i>	2
MSL3072	Seni Islam Perbandingan / <i>Islamic Art And Comparatives</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Elektif 9 (Studio Lanjutan Seni Halus/Kraf/Reka Bentuk)	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15

SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MSP3016	Metodologi Pengajaran Seni Visual	6
MSR3923	Projek Tahun Akhir 2	3
MSP3222	Keusahawanan Kreatif	2
*****	Elektif Terbuka	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14

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
KPR3068	Latihan Mengajar / <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		10

JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 126

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS**MSL3083 SEJARAH SENI BARAT (MSL3083 WESTERN 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)

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.

MSR3913 PROJEK TAHUN AKHIR 1 (MSR3913 FINAL YEAR PROJECT 1)

Kursus ini berfokus kepada proses penyelidikan praktis studio bagi menghasilkan karya atau produk reka bentuk dalam bidang seni visual. Kursus ini mengutamakan perancangan, strategi dan pengurusan dalam penghasilan karya atau produk berkaitan dengan kajian isu yang diutarakan, merangkumi perkembangan idea melalui kajian lapangan, kajian visual dan artis rujukan, seterusnya menghasilkan lakaran akhir dan mock up. Di akhir kursus ini pelajar akan dinilai melalui penghasilan portfolio, kertas cadangan penyelidikan praktis studio (lakaran akhir dan mock up) dan poster pameran secara kreatif dan inovatif. Pelajar bertanggungjawab melaksana dan menguruskan pembentangan seminar dan poster pameran. Seminar ini akan dinilai oleh penilai dalaman yang dilantik.

This course focuses on the process of studio practical research to produce works or design products in the field of visual arts. This course prioritizes planning, strategy and management in the production of works or products related to the study of issues raised, covering the development of ideas through field studies, visual studies and reference artists, then produce final sketches and mock ups. At the end of this course students will be assessed through the production of a portfolio, a studio practical research proposal paper (final sketch and mock up) and a creative and innovative exhibition poster. Students are responsible for implementing and managing a seminar presentation of proposal papers and exhibition posters. The seminar will be evaluated by an appointed internal evaluator.

MSR3923 PROJEK TAHUN AKHIR 2 (MSR3923 FINAL YEAR PROJECT 2)

Kursus ini adalah kesinambungan daripada Projek Tahun Akhir 1 yang berfokuskan kepada proses penghasilan karya atau produk akhir serta penulisan laporan. Kursus ini memerlukan pelajar menghasilkan karya atau produk akhir dengan mengaplikasikan kemahiran praktis studio. Di akhir kursus, pelajar bertanggungjawab untuk melaksana dan menguruskan sebuah pameran seni. Pelajar membuat apresiasi secara kritis terhadap hasil karya atau produk akhir untuk dinilai oleh panel penilai dalaman dan penilai luar yang dilantik. Kriteria penilaian merangkumi isu atau subjek kajian yang diketengahkan, kemahiran mengaplikasikan media dan teknik, keaslian idea (originality), kemasan, dan persembahan karya atau produk yang dihasilkan.

This course is a continuation of the Final Year Project 1 which focuses on the process of producing the final work or product. This course requires students to synthesize knowledge and apply studio practical skills to produce a work or final product. At the end of this course, students are responsible for implementing and managing an art exhibition. Students make an intellectual appreciation of the work or product that has been produced to be evaluated by experts appointed as internal evaluators and external evaluators. Evaluation criteria include i) issues / subjects of the study highlighted, ii) skills in applying media and techniques, iii) originality of ideas (originality), iv) finish, and v) presentation of the work or product produced.

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 melengkapinya 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 DAN KRITIKAN 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.

MSL3092 KREATIF DAN INOVATIF DALAM SENI VISUAL (MSL3092 CREATIVITY AND INNOVATIVE)

Kursus ini memberi pengetahuan kepada aspek kreativiti dalam Seni Visual meliputi dalam pendidikan dan dunia Senoi. Selain daripada memahami definisi dan persoalan kreativiti, kursus ini juga memberi tumpuan kepada kepentingan pemikiran kreatif, kritis dan efektif. Pelajar didedahkan kepada teori-teori seni bagi memahami pembentukan, pengolahan idea, proses pengkaryaan dan penciptaan bentuk yang kreatif dan inovatif juga turut dibincangkan. Kursus turut melibatkan kefahaman mengenai teori dan model pemikiran kreatif, kreativiti, oleh tokoh-tokoh psikologi dan seni serta aplikasinya dalam bidang Seni Halus, Reka bentuk, Kraf dan Komunikasi Visual sebagai pendidikKurus turut menekankan kepada revolusi IR 4.0 bagi tujuan inovasi di dalam pemikiran seni visual.

(This course provides knowledge on aspects of creativity in Visual Arts covering education and the world of Senoi. Apart from understanding the definition and questions of creativity, this course also focuses on the importance of creative, critical and effective thinking. Students are exposed to art theories to understand the formation, processing of ideas, the process of creation and the creation of creative and innovative forms are also discussed. The course also involves an understanding of the theory and model of creative thinking, creativity, by psychological and artistic figures and its application in the field of Fine Art, Design, Craft and Visual Communication as an educator> The course also target on the implimentation of IR 4.0 that give impact to the visual culture thinking towards the involvement and artwork production.

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 antro[pologi 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.

<p><i>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.</i></p>
<p>MSP3212 SENI DAN TEKNOLOGI (MSP3212 TECHNOLOGY AND ART)</p> <p>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 and imaginatif turut dipelajari berasaskan penerokaan persekitaran dan kesesuaiannya yang mana perlu diberi perhatian dan tumpuan oleh para pelajar sebelum menceburi industri berkaitan.</p> <p><i>(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)</i></p>
<p>MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN (MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSP3203 PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL (MSP3203 INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION)</p> <p>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.</p> <p><i>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.</i></p>
<p>MSH3022 LAKARAN (MSH3022 DRAWING)</p> <p>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.</p> <p><i>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.</i></p>

MSP3222 KEUSAHAWANAN KREATIF (MSP3222 CREATIVE ENTREPRENEURSHIP)

Kursus ini memberi pelajar berkenaan aspek-aspek pengurusan dan pelaksanaan keusahawanan dan kelestarian kreatif 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 students regarding aspects of management and implementation of entrepreneurship and creative sustainability practised in the fields of art, craft and design. The diversity of art fields includes art theory and management, art history and fine art; traditional crafts and new dimensions and design fields that lead to industrial design, graphic design, landscape design and interior design. This scope provides initial exposure before undergoing industrial training. Aspects that are emphasized include standard practices related to legislation, resource management, work ethics, gallery management and also communication skills and professional ethics.

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 TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES

MSK3012 TENUNAN (MSK3012 WOVEN)

Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tenunan tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.

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.

MSK3022 ANYAMAN (MSK3022 WEAVING)

Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan anyaman Melayu tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.

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.

MSK3032 BATIK (MSK3032 BATIK)

Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan batik tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.

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.

KURSUS TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES
<p>MSK3042 TEMBIKAR (MSK3042 POTTERY)</p> <p>Kursus ini memberi pengetahuan kepada pelajar tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tembikar tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.</p> <p><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></p>
<p>MSK3052 KAYU HALUS (MSK3052 WOOD CARVING)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSK 3062 KRAF LOGAM (MSK3062 METAL CRAFT)</p> <p>Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan kraf logam tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.</p> <p><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></p>
<p>MSD3012 REKA BENTUK LANSKAP (MSD3012 LANDSCAPE DESIGN)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSD3022 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN (MSD3022 INTERIOR DESIGN)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSD3032 REKA BENTUK INDUSTRI (MSD3032 INDUSTRIAL DESIGN)</p> <p>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.</p>

KURSUS TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES
<p><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></p>
<p>MSG3042 REKA BENTUK GRAFIK (MSG3042 GRAPHIC DESIGN)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSH3032 CATAN (MSH3032 PAINTING)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSH3042 CETAKAN (MSH3042 PRINT MAKING)</p> <p>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 timbul dan cetakan benam dan cetakan stensil. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya cetakan juga diberi keutamaan.</p> <p><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></p>
<p>MSH3052 ARCA (MSH3052 SCULPTURE)</p> <p>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.</p> <p><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></p>
<p>MSH3063 LANJUTAN CATAN (MSH3063 ADVANCE PAINTING)</p> <p>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</p>

KURSUS TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES

Malaysia dan rantau Asia Tenggara. Penyelidikan terhadap sejarah seni diberikan penekanan utama untuk membina kefahaman terhadap proses 'reconceptualise' dan 'recontextualise' karya seni.

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.

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 prose's artistic yang perlu dilalui dalam menguasai dan menghasilkan sesuatu karya cetakan. Fokus pengajaran tertumpu kepada kefahaman dan penguasaan terhadap pembentukan 'bentuk' dalam prose's pengkaryaan. Selain itu, keupayaan pelajar dalam memperjelaskan secara lisan tentang 'bentuk dan makna' adalah menjadi keutamaan.

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.

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.

This course determines the management of tools, media, medium and techniques and basic principal in making sculpture. Learning are focused on the artistic process through the making process of sculpture. Focused also given to to the understanding of art work form. Furthermore, student need to explain verbally the meaning of form and content. The understanding of concept, inquiry, exploration and the implementation of medium and techniques in the visual problem that are more complex are will be focus.

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.

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.

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.

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.

KURSUS TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES

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.

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.

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.

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.

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 kemahiran (secara hands-on).

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).

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 jati diri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk tenunan. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali.

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.

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 jati diri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk anyaman secara bersepadu dengan teori dan amali di studio.

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.

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 jati diri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk batik.

KURSUS TERAS BIDANG/ CORE AREA COURSES

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.

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 jati diri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk seramik.

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.

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.

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.

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.

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.

KEMUDAHAN FIZIKAL FAKULTI

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

BIL	NAMA BANGUNAN	BILANGAN MAKMAL/STUDIO
1	Makmal Ilmu Bersepadu	4
2	Dewan Rahman Talib	1
3	Bengkel Seni A	1
4	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 Animasi	1
2	Makmal Permainan Digital	1
3	Makmal MAC	1
4	Studio Media Kreatif	1
5	Makmal Komputer Pasca Siswazah	1
JUMLAH		5

SAHSIAH DIRI PELAJAR

Pakaian Pelajar Lelaki

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

Pakaian Pelajar Perempuan

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

BAGAIMANA MENGHUBUNGI KAMI?

Kami boleh dihubungi seperti butiran berikut:

Alamat : Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif
 Aras 3, Bangunan E-Learning
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, MALAYSIA
 No.Tel : 05-4506623/5923/6645/6030
Email: admin@fskik.upsi.edu.my
Laman Web: http://fskik.upsi.edu.my
Facebook : WE ARE FSKIK

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, Sustainability 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	<i>Integrated Knowledge Lab</i>	4
2	<i>Rahman Talib Hall</i>	1
3	<i>Arts Workshop A</i>	1
4	<i>Arts Workshop B</i>	1

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

The labs information details are as follows:

NO.	TYPE OF LABORATORY	TOTAL
1	<i>Animation Lab</i>	1
2	<i>Digital Game Lab</i>	1
3	<i>MAC Lab</i>	1
4	<i>Media Creative Studio</i>	1
5	<i>Post Graduate Computer Lab</i>	1
OVERALL TOTAL		5

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, Sustainability and Creative Industry
Sultan Idris Education University
35900 Tanjong Malim, Perak
Malaysia.
Tel : 05-4506623/5923/6645/6030
E-mail: admin@fskik.upsi.edu.my
Website: <http://fskik.upsi.edu.my>
Facebook : WE ARE FSKIK*

FACULTY OFFICE HOURS

*Monday to Thursday : 8.00am – 1.00pm
2.00pm – 5.00pm
Friday : 8.00am – 12.15pm
2.45pm – 5.00pm*

CONCLUSION

This reference book had been updated regularly before it is printed. All changes are subject to amendments that takes place from time to time according to the latest information.

SENARAI NAMA EDITOR BUKU PANDUAN PROGRAM SARJANA MUDA SESI 2024/2025

1. Prof. Madya Ts. Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris
Dekan Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif
2. Dr. Nur Safinas binti Albakry
Timbalan Dekan (Akademik dan Antarabangsa)
3. Dr. Jamilah binti Omar
Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk
4. Dr. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim
Ketua Jabatan Multimedia Kreatif
5. Dr. Nor Hazlen binti Kamaruddin
6. Dr. Suraya binti Md Nasir
7. Dr. Muhammad Abdul Malik bin Saedon
8. Puan Muriza binti Mustafa
9. Puan Maridatul Akmar binti Lop Mokhtar
10. Puan Norhayati binti Abdullah
11. Cik Nur Assyakinah binti Sofuan