

PELAPORAN AKTIVITI KOLABORASI SESI DISEMBER 2018

JABATAN	JRKV
PROGRAM	DDS

1. NAMA AKTIVITI KOLABORASI

BENKEL *DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT (AR/WEB/MOBILE APPS)* BAGI FASA PASCA PRODUKSI KURSUS DVD6014 DIGITAL ART PROJECT DIPLOMA SENI DIGITAL (DDS)

2. LATAR BELAKANG/RASIONAL

PROGRAM ILMIAH PELAJAR: BENKEL *DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT (AR/ WEBS/ MOBILE APPS)* BAGI FASA PASCA PRODUKSI KURSUS DVD6014 DIGITAL ART PROJECT merupakan salah satu fasa yang telah dirancang dan dirangka melalui penghasilan satu Projek Akhir Pelajar bagi Kursus DVD6014 Digital Art Proejct, Program Seni Digital (DDS). Sebelum ini, pelajar-pelajar ini telah diberi pendedahan untuk Fasa Pra Produksi di semester 4 iaitu berkaitan dengan konsep bagi kursus DVD5012 Design Research. Kali ini, program ilmiah pelajar akan didedahkan:

FASA PASCA PRODUKSI: Penghasilan Projek Akhir Pelajar dalam Bengkel *DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT (AR/ WEBS/ MOBILE APPS)* Program DDS

Bengkel ini merupakan program berbentuk ilmiah yang dikendalikan oleh program DDS di mana para pelajar perlu menyiapkan projek akhir mereka bgai kursus DVD6014 Digital Art Project. Oleh yang demikian, bengkel ini akan dilaksanakan untuk memberi pengetahuan dalam bentuk teknikal kepada pelajar bagi menyiapkan projek masing-masing. Projek akhir pelajar semester 5 ini telah dikategorikan dalam bentuk *Digital Product Development (AR/ WEBS/ Mobile Apps)*. Oleh itu, bengkel ini diperlukan bagi pelajar dapat menyiapkan projek akhir mereka dengan lebih berkualiti.

3. OBJEKTIF/*OUTCOME*

Di akhir program ini diharapkan :

1. Pelajar dapat menghasilkan projek akhir yang berkualiti dan diterima oleh pihak industri.
2. Pelajar dapat mempelajari sesuatu yang baharu dan ilmu yang belum diketahui berkaitan dengan teknikal dalam perisian bagi fasa pasca produksi.

Projek akhir pelajar ini dapat dipersembahkan dengan baik semasa program i-Propex dan juga Pertandingan Techreavery 2019 yang akan datang.

4. BUTIRAN AKTIVITI

Tarikh	09 Mac 2019
Hari	Sabtu
Program terlibat	DDS5
Tentatif	09 MAC 2019 (SABTU) 8.00 - 8.30 am Daftar kehadiran pelajar Sarapan pagi 8.30 – 10.00 am Pengisian Tentang <i>Digital Product Development</i> 10.00 am – 1.00 pm Bengkel <i>Digital Product Development</i> 1.00 pm – 2.30 pm Makan tengahari & solat 2.30 pm – 5.00 pm Sambungan Bengkel <i>Digital Product Development</i> Pembentangan mengikut kumpulan
Jumlah jam interaksi PPI	7 jam
Tempat	IML Lab, PTSS
Anjuran	JRKV
Bilangan peserta	45 orang pelajar dan 5 orang pensyarah

5. BUTIRAN INDUSTRI

Nama Pegawai	RAFIQ SHARMAN B. KHAMIS @ ROSLEE
Jawatan	CEO
Nama Jabatan/Institusi/Firma/Industri	RAXBIT SMART SOLUTIONS
Alamat	No 170A, Taman Perindustrian Ringan Kristal Fasa 2, Shahab Perdana, 05150 Alor Setar, Kedah
No Telefon	012-5342435
Emel	rafiq.sharman@gmail.com

6. RUMUSAN PELAKSANAAN AKTIVITI DAN PENCAPAIAN TERHADAP OBJEKTIF/*OUTCOME*

Secara keseluruhan, program ilmiah ini telah membuka peluang kepada peserta untuk menimba ilmu baru terutamanya dalam mempelbagaikan produk Digital Content. Selain membantu PTSS dalam mencapai KPI yang disasarkan, bengkel ini juga secara tidak langsung menjadi serampang tiga mata untuk pihak industri melihat potensi pelajar politeknik dalam menghasilkan produk yang lebih berkualiti. Pelajar juga dilihat sangat berpuas hati dengan bahan pembelajaran yang dapat membantu dalam melengkapkan Projek Akhir mengikut kesesuaian dan keperluan industri. Bengkel seperti ini harus di teruskan dari semasa ke semasa bagi memastikan jalinan kerjasama antara pelajar, jabatan dan politeknik membolehkan pelajar bergerak seiring dengan keperluan industri setelah tamat pengajian. Sekian, terima kasih.

7. CADANGAN PENAMBAHBAIKAN (CQI)/AMALAN BAIK/ISU/CABARAN

(Isu dan cabaran haruslah merupakan isu yang perlu diselesaikan di peringkat JPP atau lebih tinggi. Sekiranya terdapat sebarang isu yang boleh diselesaikan di peringkat politeknik maka tidak perlu dinyatakan di sini)

Bengkel seperti ini diadakan lebih awal sebelum pelajar projek akhir memulakan proses pembangunan projek. Kebanyakan peserta merasakan agak terlewat mengetahui ilmu yang baru di pelajari ketika bengkel kerana projek akhir telah berada di peringkat post production.

8. LAMPIRAN (BUKTI)

- a. Senarai nama peserta beserta tandatangan (sekiranya ada)
- b. Gambar aktiviti
- c. Kertas Cadangan (jika ada) bagi aktiviti yang melibatkan kos

Disediakan oleh:

Disahkan oleh:

.....
Nama :

Cop :

Tarikh :

.....
Nama :

Cop :

Tarikh :

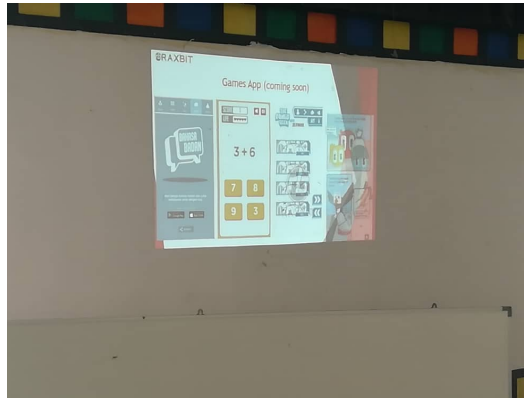
LAMPIRAN

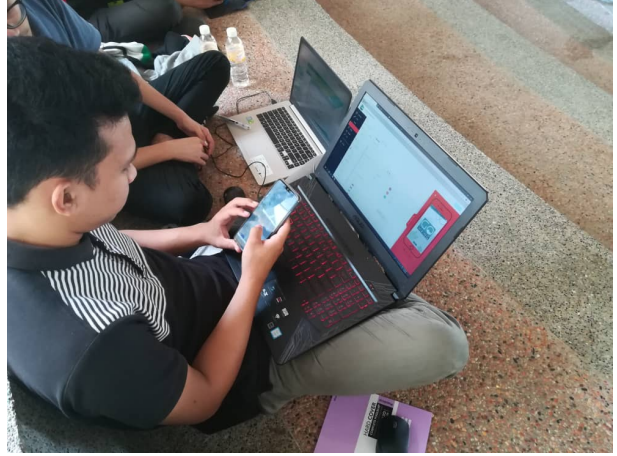
1) Tentatif Program:

**BENKEL *DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT (AR/ WEBS/ MOBILE APPS)*
BAGI FASA PASCA PRODUKSI KURSUS DVD6014 DIGITAL ART PROJECT
DIPLOMA SENI DIGITAL (DDS) JABATAN REKABENTUK DAN KOMUNIKASI VISUAL,
POLITEKNIK TUANKU SYED SIRAJUDDIN
(09 Mac 2019)**

Hari	Masa	8.00 – 8.30	8.30 pg – 9.30 pg	9.30 pg 1.00 ptg	1.00 – 2.30	2.30 – 5.00	5.00
SABTU 9 MAC 2019	MINUM PAGI		Pengisian Tentang <i>Digital Product Development</i> : AR WEBSITE MOBILE APPS	Bengkel <i>Digital Product Development</i>	REHAT & SOLAT	<ul style="list-style-type: none"> • Bengkel <i>Digital Product Development</i> • Pembentangan mengikut kumpulan 	BERSURAI

2) Aktiviti sepanjang aktiviti ilmiah pelajar DDS yang terlibat.





Aktiviti sepanjang program berlangsung.

3) Struktur Program

DIPLOMA SENI DIGITAL

LIST OF COURSES

COMPONENTS	COURSE CODE	COURSE	CONTACT HOURS			CREDITS	PRE-REQUISITE	
			L	P	T		COURSE CODE	COURSE
SEMESTER 1								
Compulsory	DUB1012	Pengajian Malaysia	1	0	2	2		
	DUE1012	Communicative English 1	1	0	2	2		
	DRB1XX0	Asas Unit Beruniform	0	2	0	0		
Common Core	DUW1012	Occupational, Safety & Health	2	0	0	2		
	DV11012	Art History	2	0	0	2		
	DVD1013	Fundamental of Art & Design	1	4	0	3		
	DVV1013	Fundamental of Drawing	1	4	0	3		
Discipline Core	DVG1012	Fundamental of Digital Photography	1	2	0	2		
		TOTAL	23			16		
SEMESTER 2								
Compulsory	DUA2042	Seni Dalam Islam*	1	0	2	2		
	DUB2012	Nilai Masyarakat Malaysia**	1	0	2	2		
	DRB2XX1	Unit Beruniform 1	0	2	0	1		
Common Core	DRS2XX1	Sukan	0	2	0	1		
Discipline Core	DVD2013	Storyboarding	1	3	0	3		
	DVG2022	Digital Imaging	1	2	0	2		
	DVG2012	Fundamental of Typography	1	2	0	2		
	DVD2022	Drawing For Animation	1	2	0	2	DVV1013	Fundamental of Drawing
	DVD2033	Principle Of Animation	1	3	0	3	DVV1013	Fundamental of Drawing
	DVG2032	Digital Illustration	1	2	0	2		
		TOTAL	25			17		
SEMESTER 3								
Compulsory	DUE3012	Communicative English 2	1	0	2	2	DUE1012	Communicative English 1
	DRB3XX2	Unit Beruniform 2	0	4	0	2		
	DRK3XX2	Kelab/Persatuan	0	4	0	2		
Common Core	DPB2012	Entrepreneurship	2	1	0	2		
Discipline Core	DVV3013	Film Studies	3	0	0	3		
	DVV3023	Editing & Compositing	1	3	0	3		
	DVG3022	Interactive Media	1	2	0	2		
	DVD3013	2D Animation	1	4	0	3	DVD2022	Drawing For Animation

							DVD2033	Principle Of Animation
		TOTAL	25			17		
SEMESTER 4								
Compulsory	DUE5012	Communicative English 3	1	0	2	2	DUE3012	Communicative English 2
Common Core	DVV5013	Event Management	1	4	0	3		
Discipline Core	DVD5012	Design Research	1	2	0	2	DVG3022	Interactive Media
	DVD5024	3D Character Animation	1	4	0	4	DVD3013	2D Animation
	DVV5023	Sound Design	1	4	0	3		
	DVG5013	Web Design	1	4	0	3	DVG3022	Interactive Media
		TOTAL	26			17		
SEMESTER 5								
Compulsory	DUA6022	Komunikasi dan Penyiaran Islam	1	0	2	2		
Common Core								
Discipline Core	DVD6014	Digital Art Project	1	6	0	4	DVD5012	Design Research
							DVD5024	3D Character Animation
							DVG5013	Web Design
							DVG3022	Interactive Media
	DVG6032	Portfolio & Presentation Technique	1	2	0	2		
DVG5042	Motion Graphic	1	2	0	2			
Elective		Elective 1	1	2	0	2		
		Elective 2	1	2	0	2		
		TOTAL	22			14		
SEMESTER 6								
	DUT40110	Industrial Training	0	0	0	10		
			0			10		
ELECTIVE								
Elective	DUA6012	Integrasi Malaysia	1	0	2	2		
	DVD5032	Comic Illustration	1	2	0	2		
	DVD5042	Music Appreciation	1	2	0	2		
	DVD5052	Painting	1	2	0	2		
	DVG5052	Visual Merchandising	1	2	0	2		
	DVF6042	Wardrobe Management For Screen Industry	1	2	0	2		