



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



GARIS PANDUAN

PELAKSANAAN PROGRAM PENGAJIAN

PENDEKATAN *WORK BASED LEARNING* (WBL)

Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi (DCI)
Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video (DCV)
Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni (DCS)



**GARIS PANDUAN PELAKSANAAN PROGRAM PENGAJIAN
PENDEKATAN *WORK BASED LEARNING* (WBL)**

**DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL ANIMASI
POLITEKNIK IBRAHIM SULTAN**

**DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL PRODUKSI VIDEO
POLITEKNIK METrO TASEK GELUGOR
POLITEKNIK TUANKU SYED SIRAJUDDIN**

**DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL SENI
POLITEKNIK TUANKU SYED SIRAJUDDIN**

**JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI**

EDISI 2023



Terbitan Edisi 2023

Hakcipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat, sama ada dengan cara elektronik, gambar dan rakaman serta sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti, Kementerian Pendidikan Tinggi terlebih dahulu.

Diterbitkan oleh:

Bahagian Instruksional dan Pembelajaran Digital,
Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti
Kementerian Pendidikan Tinggi,
Aras 6, Galeria PjH,
Jalan P4W, Persiaran Perdana, Presint 4,
62100 Putrajaya.

Perpustakaan Negara Malaysia

Data-Pengkatalogan dalam-Penerbitan

e ISBN 978-967-0099-16-3

Garis Panduan Pelaksanaan Program Pengajian Pendekatan *Work Based Learning* (WBL) **Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi, Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video** dan **Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni**

Edisi Pertama/Pengenalan 2023

DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL ANIMASI
DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL PRODUKSI VIDEO
DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL SENI

PENAUNG:

En. Mohd Noor bin Shahudin
Pengarah Kanan (Akademik)
Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti

PENASIHAT:

Y. M. Tengku Besaruddin Shah bin Tengku Yaakob
Bahagian Instruksional dan Pembelajaran Digital

PENGERUSI:

Dr. Siti Noridah binti Ali
Bahagian Instruksional dan Pembelajaran Digital

TIMBALAN PENERUSI:

Nurul Damia' binti Abdul Ghafur
Bahagian Instruksional dan Pembelajaran Digital

PENYUNTING:

Dr. Siti Noridah binti Ali
Nurul Damia' binti Abdul Ghafur
Bahagian Instruksional dan
Pembelajaran Digital

PEREKA KULIT BUKU:

Zulkefli bin Amdan
Politeknik Ibrahim Sultan (PIS)

PENULIS:

BAB 1: PENGENALAN KEPADA *WORK BASED LEARNING*

Noradlina binti Mansor (BK, JPPKK)
Siti Nur Sa'adah binti Masri (PIS)

BAB 2: PELAKSANAAN *WORK BASED LEARNING*

Zulkefli bin Amdan (PIS)
Ts. Siti Salwa binti Bahari (PTSS)

BAB 3: PENTAKSIRAN

Ts. Salbiah binti Kasim (PMTG)

BAB 4: JAMINAN KUALITI

Mohd Subhi bin Hamid (PTSS)

SENARAI SINGKATAN

pyWBLp	Penyelaras WBL Program
WBL	<i>Work Based Learning</i>
DCT	<i>Diploma Digital Creative Technology</i>
DCI	<i>Diploma in Digital Creative Technology Animation</i>
DCV	<i>Diploma in Digital Creative Technology Video Production</i>
DCS	<i>Diploma in Digital Creative Technology Art</i>
OJT	<i>On Job Training</i>
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
SLT	<i>Student Learning Time</i>
AST	<i>Assessment Specification Table</i>
KP	Ketua Program
KJ	Ketua Jabatan
KU	Ketua Unit
SPMP	Sistem Pengurusan Maklumat Politeknik
OBE	<i>Outcome Based Education</i>

PRAKATA

Garis panduan ini bertujuan memberi panduan tentang pelaksanaan *Work Based Learning* (WBL) sebagai sebahagian dari struktur program Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi, Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video dan Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni di Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin (PTSS) dan Politeknik METrO Tasek Gelugor (PMTG). Garis panduan ini diguna pakai selari dengan buku *Work Based Learning: Pelaksanaan di Politeknik Malaysia Edisi 2019* yang diterbitkan oleh Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti, Kementerian Pendidikan Tinggi. Garis panduan ini mengandungi pengenalan kepada WBL yang terdiri dari objektif dan kelebihan program WBL kepada politeknik, pelajar, industri dan komuniti. Garis panduan ini juga memperincikan pelaksanaan WBL dari segi tempoh pelaksanaan, peranan politeknik, pelajar dan industri; kaedah penilaian dan carta perbatuan pelaksanaan WBL. Di samping itu, garis panduan ini menerangkan hal-hal berkaitan peraturan, insuran, elaun dan kemudahan semasa menjalani WBL.

ISI KANDUNGAN



BAB 1 PENGENALAN KEPADA *WORK BASED LEARNING*

01

- 1.1 Pendahuluan
- 1.2 Objektif
- 1.3 *Programme Aims* (PAI)
- 1.4 *Programme Educational Objective* (PEO)
- 1.5 *Programme Learning Outcome* (PLO)
- 1.6 Kelebihan WBL kepada Politeknik, Pelajar, Industri dan Komuniti

BAB 2 PELAKSANAAN *WORK BASED LEARNING*

08

- 2.1 Pendahuluan
- 2.2 Tempoh
- 2.3 Peranan dan Tanggungjawab Politeknik, Pelajar dan Industri
- 2.4 Pelaksanaan Aktiviti WBL
- 2.5 Peraturan-peraturan Tatatertib dan Disiplin Pelajar
- 2.6 Insuran

- 2.7 Elaun dan Kemudahan Semasa WBL
- 2.8 Pertukaran Tempat Pelajar
- 2.9 Cuti

BAB 3 PENTAKSIRAN

- 3.1 Arahan-arahan dan Kaedah Penilaian

26

BAB 4 JAMINAN KUALITI

- 4.1 Proses Jaminan Kualiti
- 4.2 Maklum balas persoalan lazim

30

LAMPIRAN DOKUMEN

LAMPIRAN A

- Lampiran A1 Info Program *Diploma in Digital Creative Technology Animation*
- Lampiran A2 Info Program *Diploma in Digital Creative Technology Video Production*
- Lampiran A3 Info Program *Diploma in Digital Creative Technology Art*

41

LAMPIRAN B

- Lampiran B1 Borang Laporan Diri Pelajar
- Lampiran B2 Maklumat Peribadi Pelajar WBL DCT

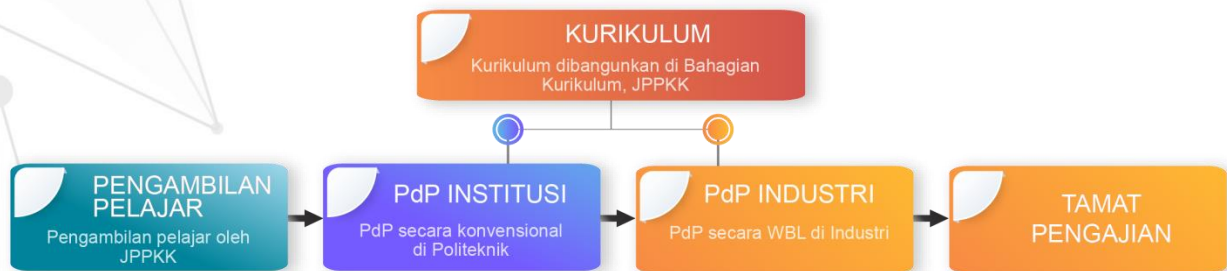
54

BAB 1

PENGENALAN KEPADA *WORK BASED LEARNING*

1.1 PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) bukan sekadar dilaksanakan melalui kuliah di dalam kampus tetapi boleh juga dijalankan secara *Work Based Learning* (WBL). Program ini juga dimantapkan lagi dengan latihan yang terancang melalui program *On Job Training* (OJT). Model pelaksanaan yang telah dijalankan di Politeknik adalah seperti di Rajah 1.1.



Rajah 1.1: Model Pelaksanaan Program Berasaskan WBL.

DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL ANIMASI

Diploma in Digital Creative Technology Animation (DCI)

Diploma Teknologi Kreatif Digital Ani masi dibangun untuk menyediakan pengetahuan tentang animasi digital pada tahap separa profesional untuk memenuhi keperluan industri. Tempoh pengajian untuk program ini ialah 2.5 tahun dan pendekatan secara Pembelajaran Berasaskan Kerja (*WBL*). Ia direka bentuk untuk mendedahkan pelajar kepada pengetahuan dan kemahiran berkaitan animasi untuk berjaya dalam industri Multimedia Kreatif yang kompetitif pada hari ini. Program ini menekankan gabungan kemahiran kreatif dan teknikal yang diperlukan untuk menghasilkan animasi 2 Dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D). Hal ini perlu dicapai dengan menggabungkan semua kemahiran, pengetahuan dan pengalaman yang relevan bagi melahirkan graduan yang kompetan dan inovatif dalam bidang teknologi kreatif.

DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL PRODUKSI VIDEO

Diploma in Digital Creative Technology Video Production (DCV)

Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video dibangun untuk melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran asas dalam bidang produksi video. Tempoh pengajian untuk program ini ialah 2.5 tahun dan pendekatan secara Pembelajaran Berasaskan Kerja (*WBL*). Di sebalik teori dan sejarah penghasilan video, program ini memberi peluang kepada pelajar untuk mengembangkan kemahiran mereka dengan memberi penekanan melalui pengalaman secara *hands-on*. Pelajar dapat memperolehi pengalaman mengarah, merakam video dan memainkan peranan sebagai krew atau pengarah, sinematografer/ pengarah fotografi, penulis skrip dan penyunting. Pengalaman pelajar dalam dunia pekerjaan sebenar memberi peluang untuk mereka menjadi sebahagian daripada krew produksi dan dapat membantu mereka bersedia untuk bekerja di industri.

DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL SENI

Diploma in Digital Creative Technology Art (DCS)

Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni dibangun untuk menyediakan pendidikan dan latihan dalam bidang multimedia kreatif. Tempoh pengajian untuk program ini ialah 2.5 tahun dan pendekatan secara Pembelajaran Berasaskan Kerja (WBL). Kursus yang ditawarkan memberi peluang kepada pelajar untuk menceburi bidang kerjaya yang luas dalam pelbagai industri Multimedia Kreatif. Selain kemahiran dan pengetahuan dalam visual dan kreatif, program ini juga menggunakan perisian multimedia terkini yang relevan dan digunakan secara meluas dalam industri pengeluaran kreatif. Ini bagi memastikan pelajar dilengkapi sepenuhnya dengan kemahiran yang diperlukan dan dapat membantu pelajar bersedia untuk bersama dengan industri pilihan mereka. Memandangkan program ini menekankan pembelajaran secara sendiri dan kecekapan amali, graduan program ini akan bersedia untuk menyahut cabaran dalam dunia kreatif digital.

1.2 OBJEKTIF

Secara amnya objektif WBL Diploma Teknologi Kreatif Digital adalah:

- a. membolehkan pelajar menjalani pembelajaran berasaskan kerja,
- b. mendedahkan pelajar kepada alam pekerjaan sebenar,
- c. membolehkan pelajar mengaitkan pengetahuan teori yang telah dipelajari dengan aspek-aspek praktikal dan sebaliknya,
- d. melatih pelajar bekerja dalam kumpulan, dan
- e. meningkatkan kemahiran berkomunikasi.

1.3 PROGRAMME AIMS (PAI)

This program believes that every individual has the potential to foster responsible, creative, and innovative production crew in creative media technology in supporting the country's aspiration towards becoming a Digital Creative hub and meet new technical challenges in the Digital Creative Technology industry.

1.4 PROGRAMME EDUCATIONAL OBJECTIVE (PEO)

Within a few years after completing, Diploma in Digital Creative Technology shall produce Production Crew who are:

PEO1: knowledgeable, and apply critical thinking in assisting to provide solution and make tangible contributions in the provision of digital content to meet new challenges in the creative industries

PEO2: technically proficient and capable of using the latest technology in digital content production

PEO3: able to communicate effectively in understanding issues related to society by being a responsible team member and confident to be a leader

PEO4: competent and become a techno entrepreneur with high ethics and professionalism through a lifelong learning approach

1.5 PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

Upon completion of the programme, graduates should be able to:

- PLO1: possess relevant knowledge of technology fundamentals on well-defined procedures and practices in the field of creative industry*
- PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems*
- PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry*
- PLO4: communicate and explain clearly several viewpoints for social, academic and professional purposes*
- PLO5: illustrate the understanding of the issues related to the society and the subsequent responsibilities appropriate to the extended well-defined technology practices*
- PLO6: acknowledge the requirement of career establishment and to employ independent continuing learning in specialized technical knowledge*
- PLO7: illustrate consciousness of management and technopreneurship routine in real perspective*
- PLO8: illustrate ethical awareness and professionalism*
- PLO9: illustrate leadership character and work efficiently in diverse technical team*

1.6 KELEBIHAN *WORK BASED LEARNING* (WBL) KEPADA POLITEKNIK, PELAJAR, INDUSTRI DAN KOMUNITI

WBL direka bentuk dengan tujuan untuk menghasilkan modal insan yang memenuhi keperluan industri. Pembelajaran di situasi kerja yang sebenar memberikan banyak kelebihan kepada politeknik, pelajar, industri dan komuniti. Antara kelebihan tersebut adalah:

1.6.1 Kelebihan kepada Politeknik

- Memperluas pelaksanaan kurikulum dengan persekitaran pembelajaran sebenar di industri.
- Memperluaskan akses teknologi baharu dalam sistem pendidikan politeknik.
- Menjadikan pendidikan teknikal yang lebih relevan dan bernilai dalam proses PdP.
- Meningkatkan keupayaan untuk memenuhi keperluan industri dan pelajar yang pelbagai.
- Memberi peluang kepada pensyarah dalam menguasai ilmu dan teknologi.
- Meningkatkan kolaborasi dan sinergi di antara politeknik, industri dan komuniti.
- Menyumbang kepada pembangunan ekonomi negara, sosial dan individu.

1.6.2 Kelebihan kepada Pelajar

- Meningkatkan pembelajaran di bilik darjah ke industri.
- Menetapkan hala tuju yang jelas di antara pendidikan dan aplikasi kerjaya dalam sektor industri.
- Mewujudkan peluang untuk eksplorasi kerjaya yang optimum.
- Meningkatkan motivasi pelajar terhadap pendidikan yang lebih relevan.
- Meningkatkan kefahaman keperluan kerjaya melalui kemahiran yang diperlukan.
- Meningkatkan kemahiran insaniah di tempat kerja seperti komunikasi, kerja berpasukan, dan perancangan projek

- Pendedahan kepada etika kerja profesional di tempat kerja.
- Meningkatkan jaringan profesional untuk kerjaya dan masa hadapan.

1.6.3 Kelebihan kepada Industri

- Menghasilkan produk berkualiti.
- Mengurangkan kecacatan pengeluaran.
- Meningkatkan penghasilan produk dalam pasaran.
- Menjalinkan perhubungan kerjasama di antara industri dan institusi pendidikan.
- Meningkatkan pelepasan pengurangan cukai.
- Menambah baik sistem latihan dalaman.
- Mengurangkan kos pengambilan tenaga kerja separa mahir.
- Memberikan pengalaman mendidik kepada staf.
- Menjana dan memindahkan kepakaran kepada generasi baharu.
- Mengurangkan kos melatih pekerja baharu.
- Menyumbang kemajuan negara dalam sektor industri.
- Memberi peluang kepada syarikat membuat *Community Service Responsibility*.
- Membantu mempromosi syarikat.

1.6.4 Kelebihan kepada Komuniti

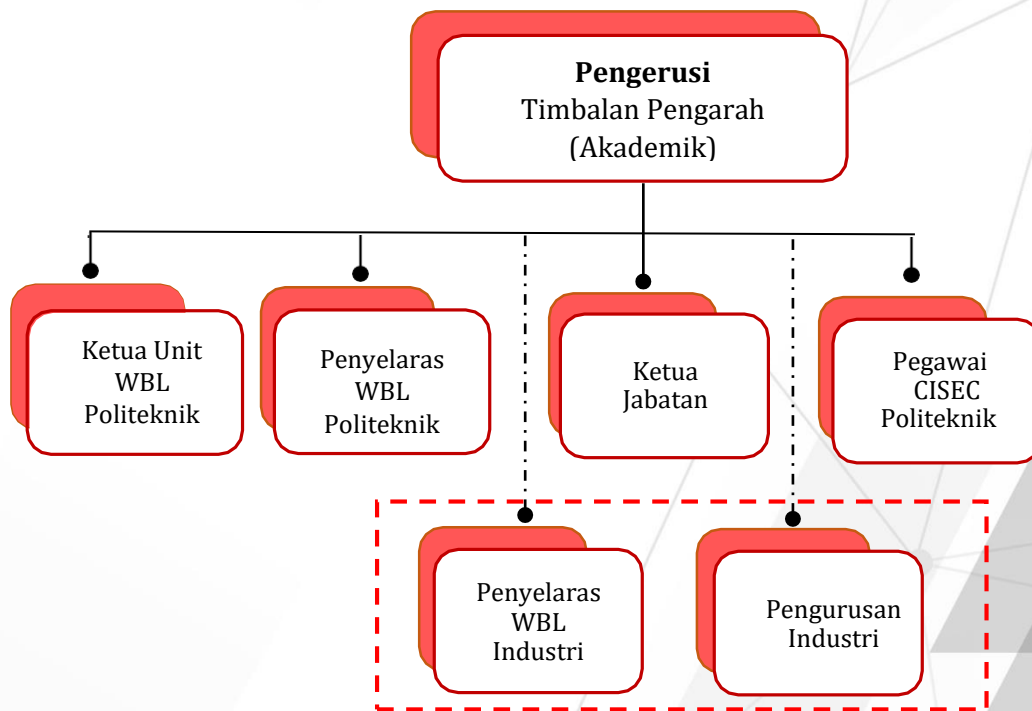
- Menjalinkan program kerjasama dengan masyarakat setempat.
- Membuka ruang kepada kerjaya dan penguasaan teknologi.
- Membina keyakinan masyarakat terhadap program pendidikan politeknik.
- Membina asas ekonomi masyarakat produktif.

BAB 2

PELAKSANAAN *WORK BASED LEARNING* (WBL)

2.1 PENDAHULUAN

WBL merupakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di industri atau agensi tertentu (Rakan Industri) yang dimeterai melalui *Certificate of Collaboration (COC)/Note of Understanding (NOU)*. Kejayaan pelaksanaan WBL dalam mencapai objektif bergantung kepada kerjasama dan komitmen kedua-dua belah pihak iaitu antara pihak politeknik dan industri terlibat. Bagi memastikan pelaksanaan WBL di peringkat politeknik diselaraskan, politeknik telah mengambil inisiatif untuk mewujudkan Unit WBL yang terdiri daripada pegawai/pensyarah yang melaksana dan membangunkan program akademik dengan pelaksanaan WBL. Rajah 2.1 menunjukkan struktur organisasi pelaksana WBL.



Rajah 2.1: Carta Organisasi Unit WBL

Nota: Pihak industri yang terlibat boleh dijemput dalam mesyuarat jawatankuasa. Pensyarah program WBL juga boleh dilibatkan dalam jawatankuasa ini berdasarkan kepada kesesuaian.

2.2 TEMPOH

Pelajar akan ditempatkan di industri pada semester 4 dan 5 berdasarkan struktur program Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi, Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video dan Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni. Tempoh minimum menjalani WBL adalah 20 minggu setiap semester mengikut Kalendar Akademik Politeknik sesi semasa. Pelajar akan bekerja selama 8 jam sehari selama 5 hari seminggu. Namun, ianya boleh berubah mengikut keperluan dan budi bicara majikan dan pelajar.

2.2.1 Kelayakan menjalani WBL

- a. Pelajar WAJIB lulus semua kursus yang telah ditetapkan di dalam struktur program Diploma Teknologi Kreatif Digital sebelum menjalani WBL.
- b. Pelajar yang gagal mana-mana kursus perlu mengulang kursus tersebut terlebih dahulu sebelum menjalani WBL.
- c. Memenuhi arahan-arahan lain yang ditetapkan oleh politeknik dari masa ke semasa.

Dalam keadaan tertentu, pengarah boleh menggunakan budi bicaranya dalam melaksanakan arahan-arahan dalam perkara 2.2.1 di atas.

2.3 PERANAN DAN TANGGUNGJAWAB POLITEKNIK, PELAJAR DAN INDUSTRI

Peranan dan tanggungjawab pihak yang terlibat dalam pelaksanaan WBL adalah seperti berikut:

2.3.1 Peranan dan Tanggungjawab Politeknik

2.3.1.1 Pengarah

- a. Mempengerusikan mesyuarat Jawatankuasa Pelaksana WBL;
- b. Memantau pelaksanaan WBL secara menyeluruh;
- c. Memantau pelaksanaan pelan tindakan dan CQI; dan
- d. Melantik Penyelaras WBL politeknik

2.3.1.2 Timbalan Pengarah Akademik

- a. Membantu Pengarah dalam menguruskan mesyuarat Jawatankuasa Pelaksana WBL (sekiranya diperlukan);
- b. Merancang dan memantau pelaksanaan WBL secara menyeluruh;
- c. Memantau pelaksanaan pelan tindakan dan CQI; dan
- d. Mengenal pasti langkah penyelesaian ke atas isu-isu merentas jabatan/unit.

2.3.1.3 Ketua Jabatan

- a. Menguruskan mesyuarat Jawatankuasa Kerja WBL;
- b. Memantau pelaksanaan dan pentaksiran WBL mengikut kurikulum;
- c. Memberi taklimat mengenai keperluan pelaksanaan program WBL dalam memenuhi syarat wajib bergraduat pelajar yang terlibat;
- d. Memilih serta melantik;
 - i. Penyelaras program WBL
 - ii. Pensyarah Kursus Pemantau (mengetuai sesi *team-teaching* bersama Mentor Industri);
- e. Merancang Anggaran Belanja Mengurus (ABM) pelaksanaan program; dan
- f. Mendapatkan maklumbalas pelaksanaan dan penilaian WBL untuk CQI.

2.3.1.4 Ketua Program Diploma Teknologi Kreatif Digital

- a. Merancang, menyelaras dan memantau pelaksanaan WBL;
- b. Menyelaraskan pelaksanaan aktiviti pemantauan PdP;
- c. Menganalisa pencapaian hasil pembelajaran program pengajian bagi setiap semester;

- d. Melaksanakan semakan semula dan penambahbaikan kurikulum dengan kerjasama industri; dan
- e. Melaporkan sebarang penambahbaikan kurikulum kepada Bahagian Kurikulum (BK) JPPKK melalui saluran-saluran yang disediakan oleh BK dari semasa ke semasa.

2.3.1.5 Penyelaras WBL Politeknik/Ketua Unit WBL Politeknik

- a. Menjalankan tugas sebagai Pegawai Perhubungan Politeknik bagi tujuan pelaksanaan WBL antara politeknik dengan industri.
- b. Menyedia dan menyelaras;
 - Urusan penempatan pelajar.
 - Takwim Pelaksanaan dan Pemantauan WBL.
 - Aktiviti pentaksiran yang memenuhi kehendak industri dan berpandukan kurikulum.
 - Fail WBL untuk diserahkan kepada industri yang berkaitan.
 - Fail Folio Pelajar.
 - Laporan Pelaksanaan, Pemantauan dan Pentaksiran WBL (keseluruhan) beserta tindakan CQI.
- c. Memberi taklimat pelaksanaan WBL yang berpandukan dokumen kurikulum kepada:
 - Pelajar
 - Pensyarah Pemantau
 - Pengurusan Industri, Penyelaras WBL Industri dan Mentor Industri.
- d. Menerima markah akhir pelajar dan menyerahkan kepada Unit Peperiksaan untuk tujuan pentaksiran.
- e. Menyediakan ABM bagi pelaksanaan WBL merangkumi:
 - Bayaran tuntutan (Perjalanan, Lojing, Makan dan Pelbagai) bagi Pensyarah Politeknik dan Penyelia Industri (jika berkaitan).

- Bayaran Elaun Penceramah Penyelia Industri (jika berkaitan).
- Lain-lain urusan kewangan yang berkaitan.

2.3.1.6 Pegawai CISEC

- a. Membantu mendapatkan industri yang bersesuaian dengan program pengajian WBL;
- b. Memudahkan jaringan dan kolaborasi di antara politeknik dengan industri; dan
- c. Merancang dan menguruskan majlis pertemuan dan perbincangan dengan pihak industri.
- d. Menguruskan urusan dokumentasi dan proses menandatangani CoC/MoU/LOI/AMM/MOA/NOU dan lain-lain di antara institusi dan industri.

2.3.1.7 Penyelaras WBL Program

- a. Sebagai pemudah cara terhadap pelajar dan Mentor Industri.
- b. Membekalkan input akademik yang berkaitan kepada pihak industri.
- c. Memastikan pelajar diberikan tugas yang sesuai oleh industri.
- d. Mengadakan perbincangan dengan Mentor Industri dalam mendapatkan maklumat untuk tujuan CQI WBL.
- e. Menyelaras aktiviti keperluan pelajar sebelum menjalani WBL.
- f. Menyediakan borang-borang yang berkaitan semasa pemantauan.
- g. Menyelaras jurnal harian, buku panduan dan fail folio pelajar.
- h. Penyelaras WBL politeknik memantau rekod markah penilaian berterusan.

2.3.1.8 Pensyarah kursus WBL/Pemantau

- a. Menyediakan Fail Rekod Pensyarah (iFRP)
- b. Melaksanakan sesi perbincangan dan penilaian untuk penambahbaikan projek/tugasan pelajar di industri.

- c. Melaksanakan pemantauan aktiviti WBL berdasarkan takwim yang telah ditetapkan bagi melihat perkembangan pelajar ke arah pencapaian hasil pembelajaran yang ditetapkan.
- d. Menyediakan Laporan Pemantauan berserta tindakan *Continuous Quality Improvement* (CQI).
- e. Memantau kebajikan pelajar sepanjang pelaksanaan WBL.
- f. Menyemak dan menandatangani jurnal harian semasa lawatan pemantauan.
- g. Menyediakan *Course Outline* kursus.
- h. Memastikan penilaian WBL mengikut ketetapan kurikulum dan di dalam jangka masa yang ditetapkan.
- i. Menyediakan item dan peraturan pemarkahan Penilaian Kerja Kursus.
- j. Menilai dan merekodkan markah Penilaian Kerja Kursus pelajar di dalam Rekod Pemarkahan Kerja Kursus dan disimpan dalam Fail Rekod Pensyarah.
- k. Memasukkan dan melengkapkan markah penilaian berterusan WBL ke dalam sistem SPMP.
- l. Menyediakan analisis *Course Learning Outcomes Review Report* (CLORR) dan *Continuous Quality Improvement* (CQI) kursus untuk dihantar kepada Ketua Program Diploma Teknologi Kreatif Digital.
- m. Merekod dan menyerahkan markah pentaksiran pelajar WBL yang merangkumi pentaksiran Pensyarah Kursus dan Mentor Industri kepada Unit Peperiksaan dan Penyelaras WBL Program.

2.3.2 Peranan dan Tanggungjawab Pelajar

- a. Berusaha mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Menghadiri semua sesi taklimat, PdP dan penilaian sama ada dijalankan oleh pihak politeknik atau industri dalam tempoh yang ditetapkan.
- c. Berinteraksi secara berhemah dengan semua pihak.
- d. Menyerahkan semua bentuk tugas/laporan dalam tempoh yang ditetapkan.

- e. Memberikan maklum balas kepada Pensyarah Kursus/Pemantau dan Mentor Industri bagi tujuan penambahbaikan kualiti berterusan (*CQI: Continual Quality Improvement*).
- f. Mematuhi segala dasar, peraturan dan ketetapan oleh pihak politeknik dan industri.
- g. Bertanggungjawab sepenuhnya kepada organisasi di mana pelajar ditempatkan. Ini bermakna bahawa pelajar mestilah mematuhi masa bekerja dan segala peraturan di industri sama seperti staf industri sepanjang tempoh menjalani WBL. Pelajar tidak boleh merosakkan atau menyalahgunakan sebarang harta benda kepunyaan industri.
- h. Pelajar **DITEGAH** dari membocorkan rahsia atau memberi sebarang maklumat atau sebarang perkara berkaitan urusan/pelanggan-pelanggannya atau maklumat lain yang diperolehi semasa dan selepas menjalani WBL. Pelajar yang didapati melanggar mana-mana peraturan atau ketetapan boleh dikenakan tindakan/hukuman berdasarkan:
 - Peraturan yang telah ditetapkan oleh industri, dan/atau;
 - Peraturan yang telah ditetapkan oleh politeknik, dan/atau;
 - Kaedah-kaedah tata tertib mengikut mana-mana yang berkenaan (Bahagian V Acara Tata tertib, Akta Institusi-institusi Pelajaran (Tata tertib) 1976 (Akta 174).
 - Jika wujud percanggahan peraturan antara industri dan politeknik, peraturan yang digunakan adalah dari industri.
- i. Pelajar dikehendaki mencatat kerja/aktiviti harian yang telah dijalankan dalam eJurnal harian dan perlu ditandatangani (digital) secara berkala oleh mentor mengikut persetujuan antara pihak industri dan politeknik.

2.3.3 Peranan dan Tanggungjawab Industri

2.3.3.1 Pengurusan Industri

- a. Mewujudkan jawatankuasa yang bertanggungjawab
- b. Melantik penyelarass WBL di industri
- c. Melantik Mentor Industri yang berkelayakan bagi pelaksanaan WBL seperti jadual 2.1
- d. Membuat pentaksiran pelajar bersama dengan pensyarah politeknik
- e. Memudahcara pemantauan oleh pensyarah pemantau politeknik dan pihak pemberi akreditasi (sekiranya perlu) untuk melawat pelajar semasa berada di industri
- f. Memudahcara penggunaan fasiliti syarikat (seperti yang dihadkan oleh syarikat)
- g. Mempertimbangkan pemberian elaun kepada pelajar bagi meringankan tanggungan pelajar semasa berada di industri
- h. Memastikan keselamatan dan kebajikan pelajar semasa di industri
- i. Mengeluarkan surat perakuan tamat kepada pelajar di akhir sesi latihan WBL.

Peringkat Diploma	Peringkat Diploma Lanjutan	Peringkat Sarjana Muda
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sarjana Muda/Diploma Lanjutan dalam bidang berkaitan, atau 2. Diploma dengan 3 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, atau 3. Sebarang sijil kelayakan yang diiktiraf oleh syarikat dengan 5 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sarjana Muda dalam bidang berkaitan, atau 2. Diploma Lanjutan/ Diploma dengan 3 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, atau 3. Sebarang sijil kelayakan yang diiktiraf oleh syarikat dengan 5 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sarjana dalam bidang berkaitan, atau 2. Sarjana Muda dengan 3 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, atau 3. Diploma Lanjutan/Diploma dengan 5 tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, atau 4. Sebarang sijil atau kelayakan yang diiktiraf oleh syarikat dengan 7

		<p>tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, atau</p> <p>5. Pengalaman kerja 5 tahun ke atas dengan kemahiran istimewa/pengkhususan bidang yang diiktiraf secara profesional/pengiktirafan antarabangsa/nilai komersial yang tinggi.</p>
--	--	---

Jadual 2.1: Kriteria kelayakan penyelia industri

2.3.3.2 Penyelaras WBL Industri

- a. Bertindak sebagai Pegawai Perhubungan Industri bagi tujuan pelaksanaan WBL antara industri dengan politeknik.
- b. Menyediakan ruang persekitaran yang selamat kepada pelajar disamping memberi taklimat urusan berkaitan.
 - Akta Keselamatan dan Kesihatan Pekerjaan 1994 (OSHA 1994).
 - Urusan berkaitan Sumber Manusia, peraturan dan undang-undang industri (mana yang berkaitan).
 - Perjalanan pelaksanaan WBL di industri.
- c. Menyelaras pelaksanaan PdP di industri merangkumi aspek pengajaran dan pentaksiran pelajar.
- d. Mengumpul markah pentaksiran untuk diserahkan kepada pensyarah program/pemantau Politeknik
- e. Menyediakan jadual/aktiviti pelaksanaan WBL di industri.

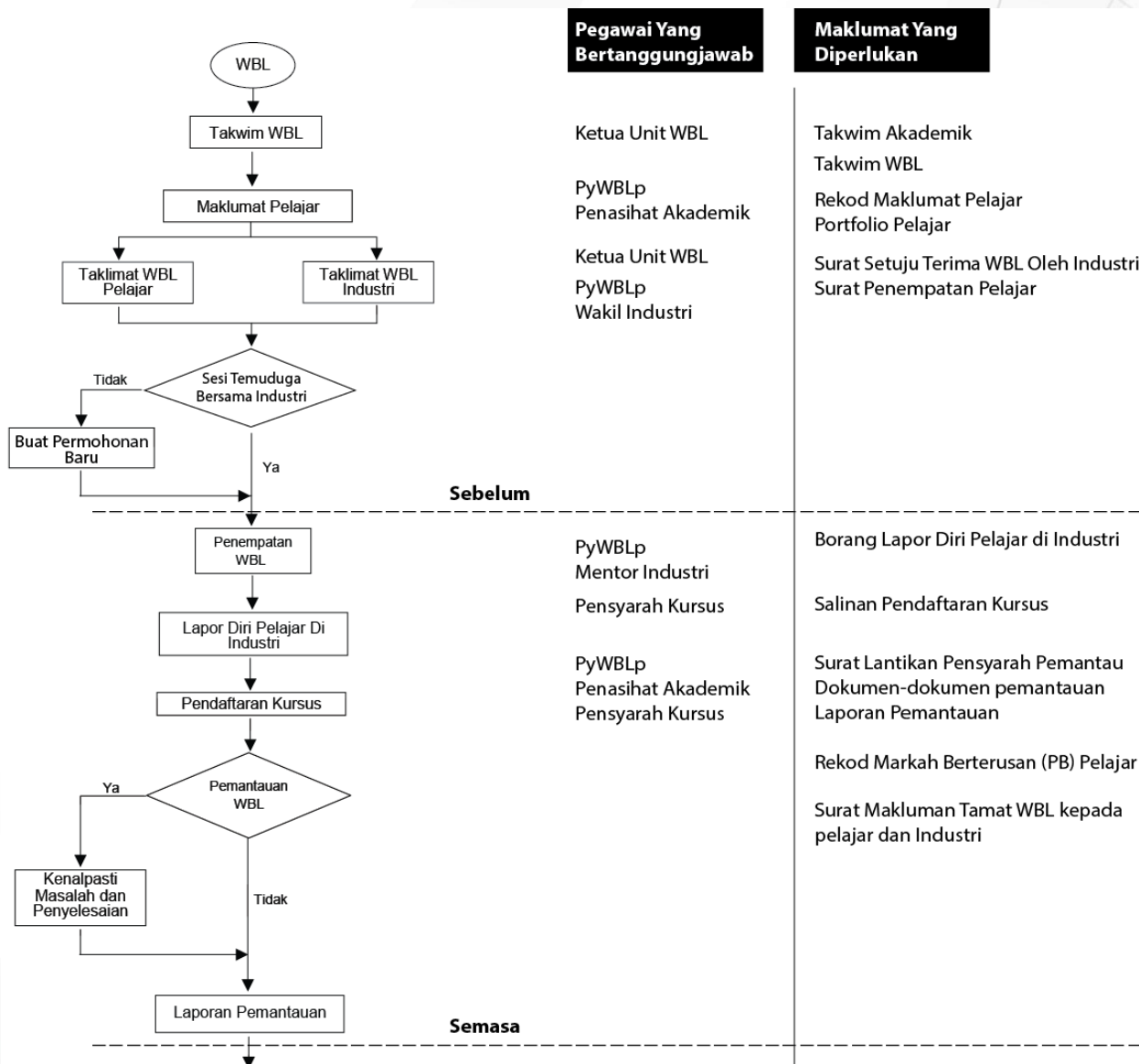
- f. Memberi input/bimbingan yang berterusan kepada pensyarah program/pemantau Politeknik dalam penambahbaikan pelaksanaan WBL.
- g. Meluluskan permohonan cuti pelajar (tertakluk kepada budi bicara industri) setelah mendapat sokongan Mentor Industri.

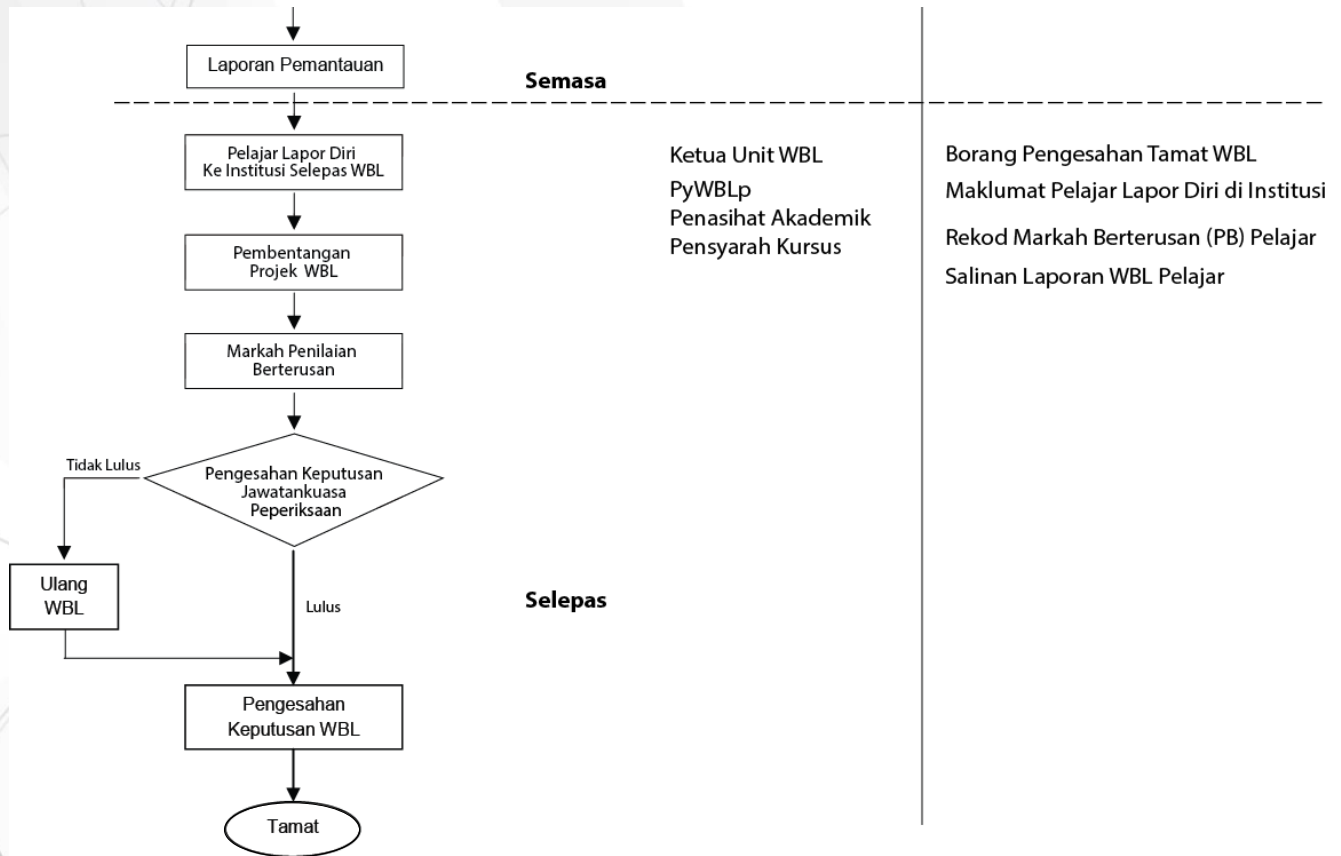
2.3.3.3 Mentor Industri

- a. Membimbing dan berinteraksi dengan pelajar dalam bidang kepakaran masing-masing berdasarkan rancangan mengajar yang telah disediakan oleh politeknik.
- b. Memupuk minat pelajar terhadap pembelajaran di samping membantu menjelaskan prospek kerjaya pelajar.
- c. Melengkapkan pentaksiran pelajar bagi mengukur hasil pembelajaran pelajar mengikut keperluan kurikulum.
- d. Memantau kehadiran pelajar.
- e. Turut bersama-sama Penyelaras WBL Politeknik/Program dalam menjaga kebajikan pelajar sepanjang pelaksanaan WBL.
- f. Memberi bimbingan kepada pelajar dalam penyediaan laporan/tugasan.
- g. Memaklumkan ketidakhadiran pelajar kepada Pensyarah Kursus WBL/pemantau.
- h. Memastikan pelajar mematuhi peraturan keselamatan dan kesihatan di tempat kerja pada setiap masa.

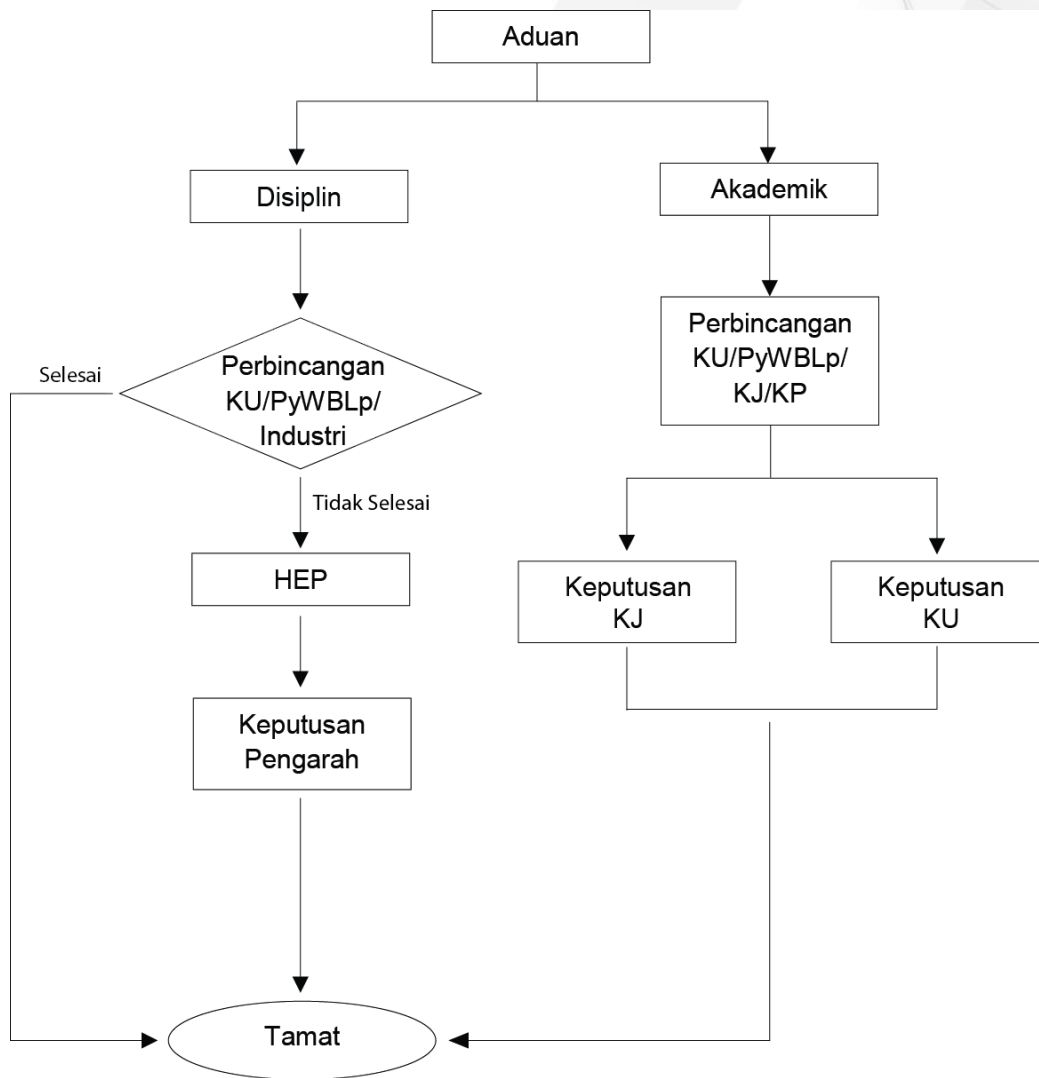
2.4 PELAKSANAAN AKTIVITI WBL

Secara umumnya, proses pelaksanaan aktiviti WBL adalah merangkumi aktiviti sebelum, semasa dan selepas menjalani WBL. Aktiviti keseluruhan dapat dilihat pada Rajah 2.2 dan Rajah 2.3.





Rajah 2.2: SOP Pelaksanaan WBL



Rajah 2.3: SOP tindakan sebarang aduan/isu daripada pihak industri.

2.5 PERATURAN-PERATURAN TATATERTIB DAN DISIPLIN PELAJAR WBL

2.5.1 Peraturan Am Politeknik

Pelajar politeknik yang menjalani WBL adalah tertakluk kepada peraturan-peraturan dan undang-undang seperti dinyatakan di dalam **Buku Panduan dan Peraturan Am Pelajar Politeknik Kementerian Pendidikan Tinggi**.

Jika seseorang pelajar didapati melanggar mana-mana peraturan atau mengabaikan tugasnya atau melakukan kesalahan tatatertib, maka tindakan berikut boleh dikenakan:

- a. Pelajar terikat dengan semua peraturan dan polisi politeknik dan tempat latihan WBL yang sedang berkuatkuasa.
- b. Tindakan secara pentadbiran sebagaimana yang ditentukan oleh politeknik mengikut Buku Panduan Pelaksanaan Program Pengajian Pendekatan Work Based Learning (WBL) dan Arahan – arahan Peperiksaan dan Kaedah Penilaian (dikeluarkan oleh BPN, JPPKK) yang sedang berkuatkuasa.
- c. Sekiranya pelajar yang menyebabkan kerugian kepada industri dalam bentuk kerosakan, kebakaran, gangguan seksual dan pendedahan maklumat rahsia pihak industri, pihak politeknik tidak akan bertanggungjawab atas salah laku tersebut. Perundingan bersama pihak politeknik dan industri harus dibuat sebelum sesuatu tindakan tatatertib diambil kepada pelajar.
- d. Pelajar boleh dikenakan tindakan **Gagal Kursus WBL** apabila melanggar peraturan berikut:
 - Tidak hadir 1 hari bekerja (atau lebih) tanpa sebab.
 - Diberhentikan oleh industri dengan sebab yang munasabah.
- e. Tindakan **Gagal Kursus WBL** boleh dikenakan kepada pelajar yang:
 - Tidak melapor diri pada semester semasa.
 - Tidak mendaftar kursus WBL.
 - Tidak melapor diri di industri tempat latihan WBL.
 - Menukar tempat latihan WBL tanpa kebenaran politeknik.

- Terdapat unsur peniruan/ciplak/penipuan terhadap mana-mana pentaksiran kursus WBL.
- f. Jumlah tidak hadir keseluruhan melebihi 20% daripada tempoh latihan WBL tanpa sebab dianggap sebagai **Tidak Memenuhi Syarat Jam WBL dan diberikan status Gagal Kursus WBL**. Namun, pelajar boleh memohon untuk menanggung semester WBL berkenaan.
- g. Pelajar juga boleh dikenakan tindakan **Amaran** sekiranya tidak menghadiri Taklimat WBL.

Bagi pelajar yang Gagal Kursus WBL hendaklah:

- a. Mengulang semula kursus WBL pada semester berikutnya.
- b. Dibenarkan mengulang kursus WBL tersebut **1(SATU)** kali sahaja merujuk Arahan – Arahan Peperiksaan Dan Kaedah Penilaian (Dikeluarkan Oleh BPN, JPPKK) yang sedang berkuatkuasa.
- c. Pelajar yang gagal mana – mana kursus WBL sebanyak **2 (DUA)** kali akan diberikan **Gagal dan Diberhentikan (GB)** merujuk kepada Arahan – Arahan Peperiksaan Dan Kaedah Penilaian (Dikeluarkan Oleh BPN, JPPKK) yang sedang berkuatkuasa.

Dalam keadaan tertentu, Pengarah boleh menggunakan budi bicaranya dalam melaksanakan arahan-arahan dalam perkara di atas serta membuat ketetapan keputusan dalam mana-mana platform yang sesuai.

2.5.2 Peraturan di Industri

Pelajar politeknik yang menjalani WBL adalah juga tertakluk kepada peraturan-peraturan dan undang-undang yang telah ditetapkan oleh pihak industri.

2.5.2.1 Masa Bekerja

Pelajar mestilah mematuhi masa bekerja dan segala peraturan di industri sama seperti kakitangan yang lain sepanjang tempoh menjalani WBL.

2.5.2.2 Kerahsiaan

- a. Pelajar dilarang mendedahkan sebarang maklumat (sama ada sulit atau tidak) tentang organisasi kepada pihak luar kecuali dengan kebenaran industri.
- b. Pelajar dilarang mencetak, membuat salinan atau mengambil gambar apa apa dokumen atau peralatan yang dianggap rahsia tanpa kebenaran industri.

Pelajar yang didapati melanggar mana-mana peraturan atau ketetapan boleh dikenakan tindakan/hukuman berdasarkan:

- Peraturan yang telah ditetapkan oleh politeknik, dan/atau;
- Peraturan yang telah ditetapkan oleh industri, dan/atau;
- Kaedah-kaedah tatatertib mengikut mana-mana yang berkenaan (Bahagian V Acara Tatatertib, Akta Institusi-institusi Pelajaran (Tatatertib) 1976 (Akta 174).
- Jika wujud percanggahan antara peraturan politeknik dengan peraturan industri, maka peraturan politeknik hendaklah dipakai.

2.6 INSURANS PELAJAR

- a. Pelajar telah dilindungi dengan insuran kemalangan berkelompok sepanjang pengajian.
- b. Pihak politeknik **TIDAK** bertanggungjawab ke atas sebarang pampasan/ganti rugi jika berlaku kemalangan sama ada di tempat latihan atau di luar tempat latihan.
- c. Jika berlaku kemalangan semasa latihan, pelajar atau wakil pelajar dikehendaki memaklumkan kepada Penyelaras WBL dan menghubungi Jabatan Hal Ehwal Pelajar Politeknik.

2.7 ELAUN DAN KEMUDAHAN SEMASA WBL

- a. Bayaran elaun kepada pelajar adalah digalakkan.
- b. Kemudahan (tempat tinggal dan pengangkutan) semasa WBL adalah mengikut polisi dan budi bicara pihak industri berkenaan, pelajar sama sekali **TIDAK BOLEH** mempertikaikan perkara ini.

2.8 PERTUKARAN TEMPAT WBL

Pelajar hendaklah menjalani WBL di tempat latihan yang ditetapkan dan pelajar **tidak dibenarkan** menukar tempat latihan tanpa kebenaran pihak politeknik.

2.9 CUTI

- a. Pelajar **TIDAK** dibenarkan mengambil Cuti atau Cuti Kecemasan (EL) sewaktu menjalani WBL kecuali dengan kelulusan organisasi yang berkaitan. Walau bagaimanapun, sebarang cuti bagi tujuan urusan rasmi perlulah terlebih dahulu mendapat kelulusan organisasi dan memaklumkan kepada Penyelaras WBL Program.
- b. Jika ingin memohon cuti, permohonan cuti perlu dibuat 3 hari awal dan mendapat persetujuan industri serta membuat salinan cuti kepada Penyelaras WBL Politeknik
- c. Sekiranya berlaku kecemasan, pelajar hendaklah memaklumkan **SEGERA** kepada pihak industri/majikan untuk memaklumkan ketidakhadiran WBL dan mendapatkan surat kebenaran cuti daripada organisasi tersebut.
- d. Hanya sijil sakit yang disahkan oleh pegawai perubatan kerajaan diterima pakai oleh politeknik. Sijil sakit klinik swasta yang melebihi **TIGA (3)** hari tidak akan diterima tanpa pengesahan hospital/Klinik Kerajaan.
- e. Salinan surat cuti atau sijil akuan sakit hendaklah ditampal dalam jurnal/ejurnal harian dan disahkan oleh penyelia industri.
- f. Pelajar perlu memaklum, mengesah dan membuat salinan Cuti Sakit kepada mentor industri dan Penyelaras WBL Politeknik.
- g. Sekiranya pelajar mengalami kemalangan semasa menjalani WBL dan memperolehi sijil sakit melebihi TIGA (3) hari, pelajar perlulah:
 - Mendapatkan surat pengesahan perubatan hospital kerajaan.

- Mendapatkan sokongan daripada Ketua Jabatan sekiranya ingin menanggung WBL.
- Melapor dan menghantar SATU (1) salinan sijil sakit kepada Penyelaras WBL Politeknik.

2.10 PENANGGUHAN WBL

- a. Sebarang penangguhan WBL hanya dibenarkan dengan kelulusan Pengarah institusi.
- b. Pelajar dinasihatkan untuk membuat penangguhan sekiranya didapati telah mengalami keuzuran seperti hamil dan sakit kronik ketika sesi WBL dijalankan dengan pertimbangan daripada industri dan institusi.
- c. Pelajar yang menangguhkan pengajian, perlu mengulang semula WBL pada semester berikutnya di industri yang sama. Sekiranya industri menolak penempatan semula pelajar, pihak institusi akan menetapkan penempatan baru.

BAB 3

PENTAKSIRAN

3.1 KAEDAH PENTAKSIRAN

Pentaksiran bagi program Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi, Diploma Teknologi Kreatif Digital Video Produksi dan Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni dilaksanakan secara berterusan sepanjang 20 minggu di industri. Pentaksiran melibatkan DUA (2) pihak iaitu institusi (Politeknik/Program) dan Industri. Pentaksiran 40% akan dinilai melalui pelaksanaan Kerja Kursus (*Continuous Assessment*) oleh pihak institusi (Politeknik/Program) yang dijalankan di sepanjang semester, manakala 60% akan dilaksanakan oleh industri (mentor/majikan) semasa pelajar menjalankan tugas di industri.

Kaedah pentaksiran adalah merujuk kepada komponen pentaksiran yang terkandung dalam Jadual Spesifikasi Pentaksiran (AST) kursus-kursus WBL bagi program ini. Kaedah pentaksiran yang dilaksanakan perlu merujuk kepada dokumen kurikulum program pengajian berkenaan yang sedang berkuatkuasa.

Rubrik pentaksiran yang digunakan adalah berdasarkan kepada rubrik yang dibangunkan oleh pihak institusi. Ia merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur pencapaian pelajar bagi semua kursus WBL dari aspek kemahiran praktikal dan kemahiran generik pelajar.

3.1.1 Kaedah pentaksiran yang dijalankan bagi kursus WBL

Bil	Kaedah Pentaksiran
1.	Projek
2.	Laporan
3.	Penilaian Syarikat
4.	Pembentangan
5.	<i>Pitching</i>
6.	Kerja Studio
7.	<i>Peer Assessment</i>
8.	Demonstrasi
9.	<i>Creative Brief</i>
10.	<i>Creative Report</i>
11.	Kerja Lapangan
12.	Portfolio
13.	<i>Proposal</i>

3.2 PANDUAN PENTAKSIRAN OLEH INDUSTRI

Senarai kursus-kursus ini adalah sebagai panduan pentaksiran oleh pihak industri mengikut program. Namun, ianya tertakluk kepada perubahan kurikulum program pengajian berkenaan yang sedang berkuatkuasa.

a. Diploma Teknologi Kreatif Digital Animasi / *Diploma in Digital Creative Technology Animation (DCI)*

Semester	Kod Kursus	Nama Kursus	Jenis Penilaian	
			Industri	Institusi
4	DVA40107	<i>Creative Animation Studies</i>	<i>Proposal Studio Work</i>	<i>Field Work Report</i>
	DVA401110	<i>Digital Animation Production</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Studio Work Presentation</i>
5	DVA50126	<i>Background Design</i>	<i>Portfolio Project</i>	<i>Studio Work Presentation</i>
	DVA501312	<i>Digital Animation Project</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Studio Work Presentation</i>

b. Diploma Teknologi Kreatif Digital Video Produksi / *Diploma in Digital Creative Technology Video Production (DCV)*

Semester	Kod Kursus	Nama Kursus	Jenis Penilaian	
			Industri	Institusi
4	DVV40237	<i>Sound Production</i>	<i>Demonstration Project</i>	<i>Studio Work Peer Assessment</i>
	DVV402411	<i>Video Production</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Studio Work Presentation</i>
5	DVV50256	<i>Lighting Production</i>	<i>Demonstration Project</i>	<i>Studio Work Peer Assessment</i>
	DVV502612	<i>Video Media Project</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Creative Brief Presentation Creative Report</i>

c. Diploma Teknologi Kreatif Digital Seni / *Diploma in Digital Creative Technology Seni (DCS)*

Semester	Kod Kursus	Nama Kursus	Jenis Penilaian	
			Industri	Institusi
4	DVD40357	<i>Digital Art Practices</i>	<i>Studio Work Pitching</i>	<i>Creative Brief Peer Field Work</i>
	DVD402411	<i>Digital Art Production</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Field Work Presentation</i>
5	DVD50376	<i>Digital Art Development</i>	<i>Studio Work</i>	<i>Creative Brief Pitching</i>
	DVD503810	<i>Digital Art Project</i>	<i>Company Appraisal Project</i>	<i>Studio Work Presentation</i>

BAB 4

JAMINAN KUALITI

4.1 PENDAHULUAN

Jaminan Kualiti didefinisikan sebagai merangkumi tindakan sistematik dan terancang (dasar, strategi, prosedur dan aktiviti) bertujuan menunjukkan bahawa kualiti dicapai, dipertahan dan dipertingkatkan, selaras dengan standard khusus pengajaran, kesarjanaan dan penyelidikan dan juga pengalaman pembelajaran pelajar (Agensi Kelayakan Malaysia, MQA).

4.2 JAMINAN KUALITI *WORK BASED LEARNING*

Untuk memastikan kualiti WBL terjamin, fokus perlu diberikan kepada objektif pembelajaran dan hasil pembelajaran program yang telah ditetapkan bagi kursus-kursus yang ditawarkan di sepanjang tempoh WBL, serta penggunaan kaedah penyampaian WBL di industri yang jelas. Semua pihak berkepentingan dalam pelaksanaan WBL perlu memahami matlamat, proses dan mekanisma serta memberi komitmen yang tinggi dalam memastikan tahap kualiti pencapaian pengalaman pembelajaran oleh pelajar ditambahbaik dari semasa ke semasa.

Pengetahuan yang disasarkan, kemahiran dan kompetensi yang relevan dan bersesuaian juga perlu diberi jaminan dari aspek kualitinya, termasuk unsur-unsur yang disampaikan melalui aktiviti berasaskan kerja atau di tempat kerja. Penyelarasan hasil pembelajaran di peringkat aktiviti, kursus dan program selaras dengan Kerangka Kelayakan Malaysia (*Malaysian Qualifications Framework, MQF*), Kod Amalan Akreditasi Program (*Code of Practice for Programme Accreditation, COPPA 2nd Edition 2017*), Standard Disiplin Program, *Technology and Technical Accreditation Council* (TTAC) dan Garis Panduan Amalan Baik: Pembelajaran Berasaskan Kerja (*Guidelines to Good Practices : Work-Based Learning, GGP: WBL*) yang sedia ada untuk memastikan bahawa hasil pembelajaran dan kualiti program pengajian memenuhi keperluan pihak berkepentingan juga pasaran tenaga kerja masa depan.

4.3 KERANGKA EQAVET

European Quality Assurance in Vocational Education and Training (EQAVET) telah mengenal pasti satu siri tema yang dipanggil Blok Binaan digunakan untuk mewujudkan dan mengukuhkan proses jaminan kualiti dalam WBL.

Mesyuarat Lembaga Kurikulum Kursus Pengajian dan Program Latihan di Politeknik Bil.022017 pada 22 November 2017 mencadangkan agar elemen jaminan kualiti WBL dengan mengadaptasi konsep ENAM (6) Blok Binaan dari EQAVET dilihat dengan lebih teliti agar bersesuaian dengan kehendak pelaksanaan WBL di politeknik.



Rajah 4.1: Kerangka EQAVET – Enam (6) Blok Binaan

Kumpulan kerja EQAVET telah mengenal pasti enam (6) Blok Binaan yang saling melengkapi antara satu sama lain bagi menyokong Pembelajaran Berasaskan Kerja (WBL).

4.3.1 Blok Binaan 01: Reka Bentuk WBL

Bekerja dengan rakan kolaborasi industri untuk memastikan kerelevanan latihan / aktiviti pengajaran dan pembelajaran pelajar semasa tempoh WBL.

- i. Soalan Utama:
 - Pemilihan rakan industri yang sesuai dapat membantu dalam menyediakan latihan WBL yang berkualiti?
 - Apakah kursus-kursus bersesuaian yang patut diikuti oleh pelajar?

- ii. Isu-isu Utama:
 - Kualiti bagi WBL dapat ditingkatkan jika elemen jaminan kualiti diambilkira seawal semasa fasa perancangan. Dalam sesetengah situasi, reka bentuk WBL ini menjadi sebahagian perancangan rasmi antara politeknik dan rakan industri dalam merangka perjanjian bersama.
 - Rakan industri yang terlibat perlu mengetahui latihan yang diberikan kepada pelajar adalah berkaitan dengan kandungan kursus-kursus WBL yang telah ditetapkan mengikut struktur program pengajian.
 - Jaminan kualiti dapat diperkukuhkan jika setiap rakan industri mempunyai peluang untuk menilai dan menyemak semula kerjasama antara politeknik dan rakan industri secara berkala.

- iii. Mesej utama:
 - Jaminan kualiti dapat diperkukuhkan jika ianya dirancang dari awal dan ianya menjadi tanggungjawab politeknik untuk memberi penerangan di setiap peringkat dalam mereka bentuk latihan WBL.
 - Pensyarah Kursus WBL yang meluangkan masa di industri lebih mudah untuk mengaitkan hubungan antara kursus WBL yang dilaksanakan di industri dengan kursus-kursus yang dipelajari di politeknik.
 - Penglibatan Industri dalam proses pembangunan struktur program WBL.

- Sistem atas talian akan berupaya meningkatkan kemampuan rakan industri dan politeknik untuk bekerjasama dan ini akan menyokong dan memperkukuhkan peluang untuk menyemak semula latihan WBL secara berterusan.
- Pemilihan rakan industri yang bersesuaian amat penting agar keperluan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan untuk setiap kursus dalam tempoh WBL di industri dipenuhi.

4.3.2 Blok Binaan 02: Peningkatan Kualiti

Persetujuan bersama dengan rakan industri berkaitan kualiti latihan/aktiviti pengajaran dan pembelajaran pelajar semasa tempoh WBL perlu dipantau dan bagaimana penambahbaikan secara berterusan akan dilaksanakan.

i. Soalan Utama:

- Bagaimana industri perlu terlibat dalam memantau kualiti?
- Bila dan bagaimana penambahbaikan perlu dibuat?

ii. Isu- isu Utama:

- Kualiti latihan akan meningkat apabila pemantauan dilaksanakan secara berkala.
- Mengenalpasti staf yang akan bertanggungjawab ke atas penjaminan kualiti adalah merupakan salah satu daripada pelan penambahbaikan ke atas kualiti latihan/aktiviti semasa WBL.

iii. Mesej Utama:

- Analisis data berkaitan pelaksanaan WBL secara berkala boleh digunakan untuk membuat perbandingan bagi tujuan penambahbaikan. Ini membantu rakan industri, lain-lain pihak yang berkepentingan dan politeknik untuk mengenalpasti isu-isu tertentu dalam WBL dengan lebih terperinci untuk

dikumpul dan digunakan bagi proses semakan semula dan membuat penambahbaikan kualiti.

- Rakan industri, politeknik dan pihak berkepentingan yang lain boleh merangka kolaborasi yang menetapkan jangkaan jelas yang ingin dicapai bagi latihan dan juga menjelaskan bagaimana penambahbaikan akan dibuat.

4.3.3 Blok Binaan 03: Respon kepada keperluan pelajar

Sentiasa memudahcara keperluan khusus pelajar sepanjang tempoh WBL.

i. Soalan Utama:

- Bagaimana untuk memberi maklum balas kepada pelajar semasa menjalani WBL?
- Bagaimana masalah pelajar dapat diselesaikan?

ii. Isu-isu Utama:

- Pelajar akan yakin dan berasa lebih selamat apabila mendapat bantuan dan sokongan daripada pihak industri dan politeknik semasa tempoh WBL.
- Kualiti WBL dapat dipertingkatkan apabila politeknik berhubung terus dengan pelajar sepanjang tempoh pelaksanaan WBL.
- Kualiti dapat dipertingkatkan jika pelajar diberi masa dan peluang untuk memberi maklum balas mengenai pengalaman, latihan dan pembelajaran mereka semasa tempoh WBL.

iii. Mesej Utama:

- Mengenalpasti keperluan setiap pelajar dan rakan industri akan memberi manfaat kepada semua pihak yang terlibat (politeknik, pelajar dan industri). Dengan lantikan mentor industri yang kompeten dapat memberi bantuan dan sokongan kepada pelajar semasa latihan WBL dalam mempertingkatkan kualiti latihan dan proses jaminan kualiti. Pelaksanaan WBL membolehkan politeknik dan rakan industri mereka bentuk pendekatan pembelajaran sendiri yang berupaya meningkatkan hasil pembelajaran yang ditetapkan.

- Maklum balas daripada pelajar dan rakan industri adalah merupakan input penting untuk menambahbaik tahap kualiti pelaksanaan WBL secara berterusan.
- Politeknik, rakan industri dan pelajar perlu mengeratkan hubungan bagi memudahkan kerjasama sepanjang tempoh WBL. Antara aktiviti yang dapat mengeratkan hubungan kerjasama ini adalah dengan membuat lawatan dan pemantauan secara berkala ke atas pelajar di industri oleh politeknik.
- Politeknik dan rakan industri mengadakan mesyuarat/perbincangan bersama secara berkala bagi mengemaskini aspek pengurusan, perancangan, pelaksanaan, pemantauan, pentaksiran dan pencapaian hasil pembelajaran.

4.3.4 Blok Binaan 04: Komunikasi

Memastikan pelajar dan rakan industri sentiasa diberi maklum balas berkaitan semua aspek latihan dari semasa ke semasa.

i. **Persoalan Utama:**

- Apakah kaedah komunikasi yang digunakan bagi penglibatan rakan industri sepanjang WBL?
- Bagaimana rakan industri akan berhubung dan berkomunikasi dengan pelajar dan pihak politeknik?

ii. **Isu-isu Utama:**

- Komunikasi daripada rakan industri adalah salah satu aspek yang paling penting sepanjang WBL.
- Kualiti latihan WBL dapat dipertingkatkan apabila rakan industri bekerja dengan lebih bersistematik.
- Pelajar hendaklah dimaklumkan dengan baik bahawa rakan industri dan juga politeknik akan menguruskan pembelajaran WBL mereka.

iii. Mesej Utama:

- Rakan industri, politeknik dan pelajar sentiasa berhubung sepanjang WBL menggunakan teknologi ICT.
- *Real time system* dipertingkatkan penggunaannya bagi meningkatkan kualiti, memantau kemajuan dan memastikan komunikasi berkesan sepanjang WBL.
- Kolaborasi rasmi antara politeknik, rakan industri dan pihak lain yang berkaitan akan digunakan untuk mengukuhkan komunikasi sepanjang WBL.

4.3.5 Blok Binaan 05: Latihan Staf

Memastikan staf sentiasa bersedia untuk menjalani latihan bersesuaian mengikut keperluan seperti pedagogi, *Outcome Based Education* (OBE) dan lain-lain termasuk jaminan kualiti.

i. Persoalan Utama:

- Bagaimana semua staf akademik dan mentor industri akan dimaklumkan berkaitan kesedaran jaminan kualiti WBL?
- Mengenalpasti staf akademik dan mentor industri yang memerlukan latihan berkaitan dengan jaminan kualiti WBL?

ii. Isu-isu utama:

- Staf akademik di politeknik dan staf di industri berkaitan akan terlibat dalam membangunkan proses jaminan kualiti yang digunakan oleh politeknik.
- Mempunyai proses terperinci untuk memilih rakan industri dan staf di industri dalam mengikuti latihan mengenai isu-isu yang berkaitan dengan jaminan kualiti WBL.

iii. Mesej Utama:

- Latihan dalam pedagogi, OBE dan penjaminan kualiti menjadi penting di politeknik termasuk rakan industri yang terlibat dalam latihan WBL.
- Latihan dapat menyokong politeknik, rakan industri dan pihak berkepentingan dalam menjadikan mereka lebih terlibat secara berkesan dalam pengurusan, perancangan, pelaksanaan, pemantauan, pentaksiran dan penambahbaikan secara berterusan WBL di pelbagai situasi.

4.3.6 Blok Binaan 06: Penilaian Pelajar

Bekerjasama dengan rakan industri untuk mengkaji semula program WBL, menilai dan mengesahkan pencapaian pelajar secara individu mengikut kesesuaian.

i. Soalan Utama:

- Apakah jenis penilaian yang perlu dilaksanakan oleh pelajar? - Siapakah yang boleh menilai setiap pelajar dan adakah pelajar telah diberitahu?
- Adakah penerangan kepada pelajar secara terperinci untuk memperolehi status Lulus kursus WBL dibuat?

ii. Isu-isu Utama:

- Pandangan mengenai pencapaian pelajar untuk setiap individu adalah berbeza. Maka, kualiti pencapaian pelajar boleh diperbaiki apabila terdapat proses yang dipersetujui untuk menyelesaikan sebarang perbezaan sebelum dimuktamadkan.
- Kualiti pengalaman pelajar dan penilaian pelajar dapat diperkukuhkan apabila terdapat pernyataan yang jelas mengenai hasil pembelajaran, standard atau kompetensi yang perlu ditunjukkan atau dicapai oleh pelajar.

iii. Mesej Utama:

- Politeknik dan rakan industri terlibat sama dalam penilaian pelajar. Penglibatan rakan industri adalah penting dalam WBL terutama menilai

pelajar semasa bekerja adalah salah satu aspek penilaian kemahiran praktikal dan kecekapan profesional yang penting bagi kelayakan TVET.

- Penilaian semasa WBL mestilah berdasarkan keperluan kurikulum dalam kursus WBL program pengajian yang telah ditetapkan.

4.4 Akreditasi Bagi Komponen WBL

Akreditasi program merupakan satu perlakuan penilaian yang dikendalikan oleh pihak keserakanan bertujuan memastikan sama ada program ini mencapai tahap kualiti yang dihasratkan (Agensi Kelayakan Malaysia, 2011).

Penilaian Akreditasi oleh Panel Penilai akan merujuk kepada Garis Panduan Amalan Baik: Pembelajaran Berasaskan Kerja (*Guidelines to Good Practices: Work-Based Learning, GGP: WBL*) yang sedang berkuat kuasa.

Penilaian keberkesanan kaedah pelaksanaan PdP secara WBL akan dinilai melalui semakan dokumen, temubual dan pemerhatian di politeknik dan juga di industri (jika perlu). Kebiasaannya lawatan akan dilakukan oleh Panel Penilai ke industri yang menempatkan pelajar semasa tempoh pelaksanaan WBL di industri.

Di antara perkara yang dinilai oleh Panel Penilai adalah seperti berikut:-

- 4.4.1 Dokumen reka bentuk kurikulum berasaskan kerja.
- 4.4.2 Penglibatan rakan industri dan pemegang taruh semasa pembangunan kurikulum.
- 4.4.3 Dokumen kolaborasi di antara Politeknik dan rakan industri yang menyatakan peranan kedua-dua pihak.
- 4.4.4 Perlantikan Penyelaras WBL di Politeknik, Penyelaras WBL di Industri dan Mentor Industri yang memenuhi kriteria kelayakan.
- 4.4.5 Minit Mesyuarat/catatan perbincangan politeknik dan rakan industri dalam mengurus, merancang, melaksana, memantau, menilai dan menambah baik elemen WBL secara keseluruhan.
- 4.4.6 Pembangunan Kapasiti yang bersesuaian kepada staf akademik di politeknik, rakan industri dan pelajar yang terlibat dalam latihan WBL.
- 4.4.7 Garis Panduan WBL Program Pengajian.
- 4.4.8 Taklimat pelaksanaan WBL kepada pelajar.
- 4.4.9 Dokumen penempatan pelajar WBL di industri.
- 4.4.10 Khidmat sokongan seperti bahan rujukan, kaunseling, insuran, kesihatan dan lain-lain yang disediakan kepada pelajar semasa tempoh pelaksanaan WBL di industri.
- 4.4.11 Takwim pelaksanaan WBL oleh politeknik.
- 4.4.12 Penjadualan pelaksanaan aktiviti-aktiviti latihan WBL pelajar oleh industri selaras dengan keperluan Hasil Pembelajaran Kursus (CLO).
- 4.4.13 Mekanisma kaedah komunikasi di antara politeknik, industri dan pelajar sepanjang tempoh WBL.
- 4.4.14 Mekanisma pelaksanaan *Blended Learning* untuk memantapkan pengetahuan aspek teori bagi kursus-kursus WBL.
- 4.4.15 Dokumen pelaksanaan latihan WBL pelajar bagi kursus-kursus yang ditawarkan semasa tempoh WBL di industri.
- 4.4.16 Dokumen pemantauan oleh pihak politeknik kepada rakan industri dan juga pihak industri kepada pelajar-pelajar WBL.
- 4.4.17 Dokumen penilaian setiap pelajar oleh pihak politeknik dan rakan industri bagi mencapai Hasil Pembelajaran (LO) di peringkat kursus (CLO) dan program (PLO).

- 4.4.18 Dokumen Penambahbaikan Kualiti Secara Berterusan (CQI) bagi pencapaian LO serta di setiap peringkat kitaran PDCA bagi elemen WBL.
- 4.4.19 Status tindakan ke atas input atau cadangan dari industri yang terlibat dalam pelaksanaan WBL dalam menambahbaik program pengajian secara keseluruhan.

4.5 Prestasi Jaminan Kualiti WBL (Based on Audit MBOT)

Prestasi Jaminan Kualiti Pelaksanaan WBL oleh Panel Penilai Akreditasi Agensi Kelayakan Malaysia (MQA) dan *Technology and Technical Accreditation Council* (TTAC) adalah seperti berikut:

- 4.5.1 Merujuk kepada dokumen Buku Panduan Pelaksanaan Program Pengajian Pendekatan *Work-Based Learning* (WBL) Edisi 2019.
- 4.5.2 Memperbaiki hasil pembelajaran dan memastikan hasil pembelajaran bagi kursus dapat diukur dan dicapai oleh pelajar melalui analisa Hasil Pembelajaran oleh Pensyarah Kursus, Penyelaras Kursus, dan Ketua Program pada setiap semester.
- 4.5.3 Memastikan kaedah penilaian yang dijalankan oleh pihak industri dikaji semula agar lebih berkesan dalam mengukur hasil pembelajaran pelajar.
- 4.5.4 Memastikan pelaksanaan SLT bagi kursus WBL konsisten dengan nilai kredit yang ditetapkan.
- 4.5.5 Memastikan kursus yang ditawarkan secara *Work Based Learning* (WBL) memenuhi hasil pembelajaran yang ditetapkan dan dijalankan di industri yang bersesuaian.
- 4.5.6 Memastikan penyelia latihan industri diberi pendedahan berkaitan penilaian terhadap pelajar berdasarkan WBL.
- 4.5.7 Memastikan bahan rujukan edisi terkini yang berkaitan dengan program disediakan secukupnya dalam perpustakaan dan *course outline*.
- 4.5.8 Sentiasa bekerjasama dengan rakan industri untuk memastikan kerelevanan latihan dan kelancaran pembelajaran pelajar sepanjang tempoh WBL. Mesyuarat Penyelarasan WBL Bersama Industri dilaksanakan sekurang-kurangnya 1 kali setahun bagi membincangkan isu-isu berkaitan WBL.

LAMPIRAN A

CODE & NAME OF COURSE: DVA40107 CREATIVE ANIMATION STUDIES

CREDIT (S): 7

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Creative Animation Studies is the introduction of the pre-production process of animation projects. It provides a comprehensive guide on proposal writing in the pre-production process. Students will be exposed to developing an idea of good animation through the part of the animation pipeline which includes scriptwriting, storyboarding, research, and concept design.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: prepare an idea, visual and story research to develop an animation project

CLO2: manipulate script, storyboard and character design through pre-production process

CLO3: propose pre-production development process for animation project

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry

PLO5: illustrate the understanding of the issues related to the society and the subsequent responsibilities appropriate to the extended well-defined technology practices

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Idea and Concept

Topic 2: Scriptwriting

Topic 3: Storyboard

Topic 4: Character Design

Topic 5: Animation Project Proposal

CODE & NAME OF COURSE: DVA401110 DIGITAL ANIMATION PRODUCTION

CREDIT (S): 10

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Digital Animation Production course is to create, design and develop a project that involves animation development phase which meets the needs of the industrial standards. This course also requires students to provide a creative and technical process report of their task during work-based learning with industrial guidance.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: practice any types of animation production based on industrial standard

CLO2: manipulate technical process of animation production with industrial guidance

CLO3: display creative content for animation production process

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry

PLO4: communicate and explain clearly several viewpoints for social, academic and professional purposes

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Pre-production Process

Topic 2: Production Process

Topic 3: Post-production Process

Topic 4: Presentation

CODE & NAME OF COURSE: DVA50126 BACKGROUND DESIGN

CREDIT (S): 6

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Background Design exposes students to design visual style with a multitude of techniques at their disposal from realistic to abstract, two-dimensional to three-dimensional. The whole purpose of concept art is to establish a general feeling for the design, through the colour pallets and style. Students also can produce a set-up or finished piece of artwork which is indicative of the final look of the project.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: display a background concept based on visual research for animation project

CLO2: manipulate principle of art and design to develop background design

CLO3: organize a collection of background design artwork for a creative portfolio

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO6: acknowledge the requirement of career establishment and to employ independent continuing learning in specialized technical knowledge

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Background Concept Design

Topic 2: Set Design

Topic 3: Cinematography in Environment Design

CODE & NAME OF COURSE: DVA501310 DIGITAL ANIMATION PROJECT

CREDIT (S): 10

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Digital Animation Project is a final project that engages and prepares students for Work Based Learning in a company. Students will produce a final short animation project, taken from pre-production, production and post-production. A cumulative knowledge of theories and practical experiences gained throughout the course, are to be applied in constructing the project.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: construct design creatively for animation project

CLO2: complete animation project through post production phase

CLO3: demonstrate integrated marketing communication in promoting animation project via social media platform

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO7: illustrate consciousness of management and technopreneurship routine in real perspective

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Production: Process and Development

Topic 2: Post-production: Application and Manipulation

Topic 3: Animation Project Completion and Marketing

CODE & NAME OF COURSE: DVV40237 SOUND PRODUCTION

CREDIT (S): 7

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Sound Production is a study of the aesthetic and technical aspects of sound in video production. Students will become familiar with various audio techniques and important types of equipment used to implement in video production.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: display the aesthetic and technical aspects of audio in video production

CLO2: organize the operation of various audio styles and important types of equipment in sound production

CLO3: practice effectively in integration of the aesthetic and technical of audio systems in video production

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO8: illustrate ethical awareness and professionalism

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Introduction to Sound

Topic 2: Audio Equipment

Topic 3: Audio System Concept and Workflow

Topic 4: Audio System Configuration

CODE & NAME OF COURSE: DVV402411 VIDEO PRODUCTION

CREDIT (S): 11

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Video Production exposes students to acquire relevant skills in video production. The course begins with the development of the storyline until the end product of the video presentation, using knowledge and skills that have been mastered in the previous core courses. This course also serves as a preparation to produce the students' final project.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: present the essential production skills through technology for the final project
'Behind The Scene'.

CLO2: organize proficiently the management skills and the video production processes

CLO3: display professionally 'Behind The Scene' project based on industrial standard

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO6: acknowledge the requirement of career establishment and to employ independent
continuing learning in specialized technical knowledge

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Production Crew: Application (Video/Film)

Topic 2: Production Techniques: Preparing for The Industrial Needs

Topic 3: Preparing the Production: Pre-Production Planning and Development

Topic 4: Production: Process and Development

Topic 5: Post-Production: Applications and Manipulations

CODE & NAME OF COURSE: DVV50256 LIGHTING PRODUCTION

CREDIT (S): 6

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Lighting Production is a study of the aesthetic and technical aspects of lighting in video production. Students will become familiar with various lighting styles and important types of equipment used to implement them, as well as with the grip and electrical areas in video production.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: display the aesthetic and technical aspects of lighting in video production

CLO2: organize the operation of various lighting styles and important types of equipment in video production

CLO3: perform effectively in integration of aesthetic and technical of lighting system in video production

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO8: illustrate ethical awareness and professionalism

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Introduction to Lighting

Topic 2: Lighting Instruments

Topic 3: Lighting Concepts and Effects

Topic 4: Lighting System Configuration

CODE & NAME OF COURSE: DVV502612 VIDEO MEDIA PROJECT

CREDIT (S): 12

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Video Media Project is a major final project where students have to create and develop a video during the final semester. This project involves implementation of knowledge, related techniques and skills that have been mastered. Students will choose their project from categories of short video production to be produced within a real setup involving crews of the production in a cooperative manner.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: create the creative concept and idea for a video/film presentation

CLO2: display professional elements of cinematography and technical aspects in video/film

CLO3: present integrated marketing communication in promoting the video/film presentation to the public

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry

PLO7: illustrate consciousness of management and technopreneurship routine in real perspective

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Development of Media Project

Topic 2: Run the Production

Topic 3: Conduct the Editing Process

Topic 4: Social Media Strategy, Tactics and Practice

CODE & NAME OF COURSE: DVD40357- DIGITAL ART PRACTICES

CREDIT (S): 7

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Creative Digital Art Practices train students to develop a digital art project from the proposal writing to the pre-production phase. Students have to study, plan and implement appropriate approaches while developing projects. To achieve the objectives of the project, students need to understand the process and the appropriate methods of implementation that involve a particular phase and a deadline that practice in industry field.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: prepare an idea and visual to develop a digital art project

CLO2: manipulate project requirement according to pre-production process

CLO3: demonstrate pre-production phase for digital art project

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined problems

PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry

PLO5: illustrate the understanding of the issues related to the society and the subsequent responsibilities appropriate to the extended well-defined technology practices

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Digital Content Creation

Topic 2: Idea and Concept Development

Topic 3: Artefacts Development

Topic 4: Develop Pre-Production

CODE & NAME OF COURSE: DVD402410- DIGITAL ART PRODUCTION

CREDIT (S): 10

SEMESTER: 4

SYNOPSIS

Digital Art Production measures students through work-based learning in industry. Students develop skills that form a foundation in approaching a career world. This may expose students to develop their skills, behaviors, and confidence through a work-based learning phase.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: demonstrate production skills through digital art production process

CLO2: manipulate proficiently the digital art production processes based on industrial workflow

CLO3: demonstrate project development according to digital art industry practices

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined

PLO4: communicate and explain clearly several viewpoints for social, academic and professional purposes

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Requirement for Digital Art Production

Topic 2: Design Processes for Production

Topic 3: Production Completion

CODE & NAME OF COURSE: DVD50376- DIGITAL ART DEVELOPMENT

CREDIT (S): 6

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Digital Art Development explores the concepts and methods of digital art using current or emerging technologies. Students will experience digital media production's technical, creative, and aesthetic aspects while developing supported components for a digital art project. According to current industry standards and practices, students develop self-directed focus and creative project goals using digital media technology.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: apply the basic concept and theory in new media

CLO2: manipulate the process of visualizing for digital art production

CLO3: complete digital art product according to current industry standards and practices

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined

PLO3: establish investigative and significant thinking abilities to resolve well-defined problems in the field of creative industry

PLO8: illustrate ethical awareness and professionalism

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Digital Media Industry

Topic 2: Development of New Media Components

Topic 3: Project Completion

CODE & NAME OF COURSE: DVD503812 - DIGITAL ART PROJECT

CREDIT (S): 12

SEMESTER: 5

SYNOPSIS

Digital Art Project is a major project that students have to create and develop during their final semester. A cumulative knowledge of theories and practical experiences gained throughout the course is to be applied in constructing the project. Students are given opportunities to choose and gain further experience of a specific interest within the course where there are comprehensive research and critique sessions in the digital-based-projects.

COURSE LEARNING OUTCOME (CLO)

Upon completion of this course, students should be able to:

CLO1: display a conceptual design according to design practices

CLO2: construct a design concept by using appropriate design tools to produce digital art project

CLO3: demonstrate integrated marketing communication in promoting digital art product through social media platform

PROGRAMME LEARNING OUTCOME (PLO)

PLO2: propose and employ current tools and techniques to resolve well-defined

PLO7: illustrate consciousness of management and technopreneurship routine in real Perspective

OUTLINE OF THE COURSE

Topic 1: Introduction to Creative Production

Topic 2: Development Process

Topic 3: Project Completion and Marketing

LAMPIRAN B



**WORK-BASED LEARNING (WBL)
DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL
*ANIMASI / PRODUKSI VIDEO / SENI
SESI _____**

BORANG PENGESAHAN LAPOR DIRI PELAJAR

Nama :	
No. Pendaftaran :	No. Kad Pengenalan :
Nama & Alamat Majikan/Syarikat :	
Alamat Tempat Tinggal :	
No. Telefon :	Tarikh Laporan Diri :
Nama Mentor :	
No. Tel Mentor :	
E-mel Mentor :	

Saya mengesahkan pelajar ini telah melapor diri di syarikat ini.

.....
(Tandatangan Pegawai Penyelia / Majikan dan Cop Rasmi)

Nama :

Jawatan :

No. Telefon :

No. Faks :

Sila kembalikan kepada alamat berikut selewat-lewatnya seminggu selepas tarikh melapor diri.

Politeknik Ibrahim Sultan

Jabatan Rekabentuk & Komunikasi Visual,
Km 10 Jalan Kong Kong,
81700 Pasir Gudang, Johor

Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin

Jabatan Rekabentuk & Komunikasi Visual,
Pauh Putra,
02600 Arau, Perlis

Politeknik METrO Tasek Gelugor

Jabatan Rekabentuk & Komunikasi Visual,
No.25, Jalan Komersial 2
Pusat Komersial Tasek Gelugor
13300 Tasek Gelugor, Pulau Pinang

Perhatian :

Borang ini hendaklah dikembalikan kepada institusi dalam tempoh SATU MINGGU selepas pelajar melapor diri di industri.



**WORK-BASED LEARNING (WBL)
DIPLOMA TEKNOLOGI KREATIF DIGITAL
*ANIMASI / PRODUKSI VIDEO / SENI
SESI _____**

MAKLUMAT PELAJAR :	
Nama : (seperti di dalam kad pengenalan)	 Gambar Pelajar
No. Kad Pengenalan :	
Alamat Tetap :	
Poskod :	Bandar :
Negeri :	No. Telefon :
Alamat surat-menyurat (jika tidak seperti di atas):	
Poskod :	Bandar :
Negeri :	
Alamat e-mel (jika ada) :	
Maklumat kesihatan (jika ada) :	

Lampiran B2: Maklumat Peribadi Pelajar WBL Diploma Teknologi Kreatif Digital

MAKLUMAT IBUBAPA / PENJAGA	
Nama Ibu / Bapa / Penjaga :	
No. Tel (Rumah) :	No. Tel (Pejabat) :
No. Tel (Bimbit) :	
Nama & Alamat Pejabat Ibu / Bapa / Penjaga :	
Poskod :	Bandar :
Negeri :	

MAKLUMAT WARIS TERDEKAT UNTUK DIHUBUNGI SEMASA KECEMASAN	
Nama Waris :	
No. Tel (Rumah) :	No. Tel (Pejabat) :
No. Tel (Bimbit) :	Hubungan :
Alamat Waris :	
Poskod :	Bandar :
Negeri :	

*** Potong mana yang tidak berkenaan**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



Garis Panduan Pelaksanaan Program Pengajian Pendekatan Work Based Learning (WBL) Diploma
Teknologi Kreatif Digital Animasi, Diploma Teknologi Kreatif Digital Produksi Video dan Diploma
Teknologi Kreatif Digital Seni

e ISBN 978-967-0099-16-3



9 789670 109916 3

(online)

BAHAGIAN INSTRUKSIONAL DAN PEMBELAJARAN DIGITAL
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI