

PROGRAMME STANDARDS: CREATIVE MULTIMEDIA

STANDARD PROGRAM: MULTIMEDIA KREATIF

Standard Program ini disediakan untuk membantu pembangunan program pendidikan dalam bidang multimedia kreatif dan menjaga kualiti graduan. Semoga dokumen ini dapat membantu Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) menyediakan pendidikan yang berkualiti dalam bidang multimedia kreatif dan bidang yang berkaitan.

This set of Programme Standards has been prepared to enhance the development of educational programmes in creative multimedia and to maintain the quality of graduates. It is hoped that with this document, higher education providers will be able to provide quality education in creative multimedia and its related fields.

Agensi Kelayakan Malaysia
Tingkat 14, Blok B Menara PKNS-PJ
No. 17, Jalan Yong Shook Lin
46050 Petaling Jaya
Selangor Darul Ehsan

Tel: +603-7968 7002
Faks: +603-7956 9496
Emel: akreditasi@mqa.gov.my
Laman Web: www.mqa.gov.my

© Agensi Kelayakan Malaysia 2011

Kemaskini Februari 2015

ISBN: 978-967-10181-2-5

Terbitan ini boleh dimuat turun dari laman web: www.mqa.gov.my

Salinan cetakan boleh didapati daripada:

Bahagian Standard

Agensi Kelayakan Malaysia

KANDUNGAN

PRAKATA	i
PENGHARGAAN	iii
SINGKATAN	v
GLOSARI	vi
1. PENGENALAN	1
2. STANDARD PROGRAM	12
3. MATLAMAT PROGRAM	14
4. HASIL PEMBELAJARAN	16
5. REKA BENTUK DAN PENYAMPAIAN KURIKULUM	20
6. PENILAIAN PELAJAR	25
7. PEMILIHAN PELAJAR	28
8. STAF AKADEMIK	31
9. SUMBER PENDIDIKAN	34
10. PEMANTAUAN DAN SEMAKAN PROGRAM	36
11. KEPEMIMPINAN, GOVERNAN DAN PENTADBIRAN	37
12. PENAMBAHBAIKAN KUALITI BERTERUSAN	39
LAMPIRAN 1	40
Modul Cadangan: Pengkhususan / Penumpuan Multimedia Kreatif	

PRAKATA

Dalam usaha untuk memastikan kualiti program akademik di institusi pengajian tinggi di Malaysia, Agensi Kelayakan Malaysia (*MQA*) telah menerbitkan pelbagai dokumen, contohnya Kerangka Kelayakan Malaysia, Kod Amalan Akreditasi Program (*COPPA*), Kod Amalan Audit Institusi (*COPIA*), Garis Pdanuan Amalan Baik dan Standard Program. Bagi membangunkan dan melaksanakan program pendidikan tinggi yang berkualiti di Malaysia, dokumen-dokumen ini perlu dirujuk secara bersama.

Ciri-ciri yang ditentukan oleh Standard Program menggambarkan dan memberikan garis pdantuan mengenai tahap minima yang boleh diterima, yang merangkumi kesemua sembilan aspek bidang kualiti: matlamat dan hasil pembelajaran program, reka bentuk dan penyampaian kurikulum, penilaian pelajar, pemilihan pelajar, staf akademik, sumber pendidikan, pemantauan dan semakan program, kepemimpinan, governan dan pentadbiran, dan penambahbaikan kualiti berterusan.

Standard Program bagi Multimedia Kreatif merangkumi semua peringkat pengajian, dari sijil sehingga kedoktoran. Standard ini telah dibentuk oleh panel yang terdiri dari pakar yang berpengalaman dengan konsultasi Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) awam dan swasta, kementerian dan badan berkanun berkaitan, badan professional, industri berkaitan Multimedia Kreatif dan juga pelajar.

Disebabkan kepelbagaian yang sedia ada serta perubahan yang terus berlaku dalam bidang multimedia kreatif, Standard ini tidak bermaksud untuk memberikan ciri-ciri khusus program, terutamanya dalam penetapan kurikulum dan peruntukan sumber pendidikan. Standard Program ini menggalakkan kepelbagaian dan membolehkan penyedia program untuk menjadi inovatif dalam mengkhususkan program mereka bagi memenuhi keunikan mereka sendiri di samping memastikan mereka menghasilkan graduan yang dapat memenuhi kehendak profesion serta tanggungjawab kepada masyarakat. Terdapat beberapa contoh yang diberikan dalam Standard ini seperti pernyataan matlamat program dan hasil pembelajaran. Contoh yang diberikan ini bertujuan untuk memberi penjelasan kepada dokumen, bukan untuk diambil secara terus.

Saya ingin merakamkan ucapan setinggi penghargaan kepada semua ahli panel, kesemua pihak berkepentingan yang telah memberikan maklum balas, serta semua pegawai *MQA* yang telah menyumbang ke arah pembangunan Standard Program: Multimedia Kreatif

Terima kasih.

Tan Sri Dato' Dr. Mohamed Salleh Mohamed Yasin

Pengerusi Majlis

Agensi Kelayakan Malaysia (*MQA*)

2011

PENGHARGAAN

Dokumen **Standard Program: Multimedia Kreatif** disempurnakan berbekalkan sokongan padu individu dari pelbagai Institusi Pengajian Tinggi, Industri dan Agensi Kerajaan. Berlatarbelakangkan kepakaran yang pelbagai, kumpulan panel pakar ini telah mencurahkan sepenuh usaha dan tumpuan mereka selama lebih kurang sembilan bulan untuk menghasilkan dokumen ini.

Agensi Kelayakan Malaysia mengucapkan terima kasih kepada kumpulan panel pakar yang terlibat atas sokongan dan bantuan mereka terhadap pembangunan Standard Program ini.

Bil	Ahli Panel	Organisasi
1.	Ahmad Zamri Bin Abdul Wahid	Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin
2.	Azizah Hj. Hamzah (Prof. Dr)	Universiti Malaya
3.	Azmir Saifuddin Mutalib	Multimedia Development Corporation Sdn. Bhd. (MDeC), MSC Malaysia
4.	Harold (Hal) M. Thwaites (Prof)	Universiti Multimedia
5.	Ida Rahayu Yusoff	Les' Copaque Production Sdn. Bhd.
6.	Idarahayu Ayob	Multimedia Development Corporation Sdn. Bhd. (MDeC), MSC Malaysia
7.	Mohd Norasri Bin Ismail	Universiti Tun Hussein Onn Malaysia
8.	Razif Chek Hashim	Bahagian Komunikasi Visual dan Senireka
9.	Syed Fahmi Syed Abdul Rahman	KDU College Sdn Bhd
10.	Tan Chin Ike	Universiti Teknologi Kreatif Limkokwing
11.	Yew Kok Meng (Dr)	Multimedia Development Corporation Sdn. Bhd.

Proses kreatif penghasilan dokumen ini turut dibantu oleh pegawai Agensi Kelayakan Malaysia, Puan Hanisah Amran. Beliau boleh dihubungi melalui emel hanisah@mqa.gov.my untuk sebarang pertanyaan atau penjelasan lanjut.

Terima kasih.

Dato' Dr. Syed Ahmad Hussein
Ketua Pegawai Eksekutif
Agensi Kelayakan Malaysia (*MQA*)
2011

SINGKATAN

CGPA	Purata Nilai Gred Kumulatif
COPIA	Kod Amalan Audit Institusi
COPPA	Kod Amalan Akreditasi Program
CPD	Pembangunan Profesional Berterusan
GGP	Garis Pdanuan Amalan Bijak
PPT	Pemberi Pendidikan Tinggi
MQA	Agensi Kelayakan Malaysia
MQF	Kerangka Kelayakan Malaysia

GLOSARI

Modul Wajib	Modul yang diambil bagi memenuhi keperluan universiti dan negara.
Asas Major	Kesemua modul yang mesti ada/asas dalam semua disiplin Komputeran yang dinyatakan dalam Standard Program ini.
Penumpuan / Pengkhususan	Kesemua modul yang diambil bagi memenuhi keperluan / kehendak suatu disiplin Komputeran yang dikenal pasti / spesifik.
Penilaian Formatif	Suatu proses pemantauan ke atas pencapaian hasil pembelajaran. Ia melibatkan penilaian pembelajaran pelajar yang membantu pemahaman dan pembangunan pengetahuan, skil dan kebolehan tanpa perlu lulus sebarang bentuk penilaian akhir (berbentuk pengredan) bagi tahap pembelajaran.
Penilaian Sumatif	Suatu proses menilai dan mengred pembelajaran pelajar pada sesuatu ketika/ masa.
Graduan	Pelajar yang berjaya melengkapkan satu tahap kelayakan yang dinyatakan dalam Standard Program ini.
Sangkutan Industri/ Latihan Industri/Latihan Amali	Satu jangkamasa yang ditetapkan dalam satu program yang memerlukan pelajar ditempatkan dalam suatu industri bagi membolehkannya mendapat pengalaman industri dan juga untuk mengukuhkan kemahiran insaniah.
Modul	Satu unit pembelajaran dan pengajaran dalam suatu program yang juga boleh dikenali sebagai mata pelajaran atau kursus atau unit.
Program	Satu set modul yang berstruktur dan berjujukan yang membawa kepada anugerah/ kelayakan akademik.
Modul Elektif	Modul yang dipilih oleh pelajar daripada sekumpulan modul yang telah dikenal pasti merupakan sebahagian daripada Kredit Bergraduat Minimum bagi suatu program. Ia boleh terdiri sama ada dari elektif bebas atau elektif bidang.
Bidang Pengkhususan	Bidang pembelajaran terpilih dalam bidang Multimedia Kreatif yang lebih besar.

1. PENGENALAN

Standard Program ini disediakan untuk membantu pembangunan program pendidikan dalam bidang multimedia kreatif dan menjaga kualiti graduan. Semoga dokumen ini dapat membantu Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) menyediakan pendidikan yang berkualiti dalam bidang multimedia kreatif dan bidang yang berkaitan. Untuk tujuan ini, Multimedia Kreatif ditakrifkan sebagai bidang yang memanfaatkan teknologi digital untuk mencipta, memproses, menerbit, mengagregat, menyediakan pakej, menyimpan dan / atau menyiarkan suara, teks, grafik komputer dan gambar sebagai komponen asas untuk penghasilan kandungan yang pelbagai untuk platform dan aplikasi multimedia.

Standard Program ini boleh digunakan untuk setiap program pengajian Multimedia Kreatif dari peringkat Sijil hingga ke peringkat Ijazah Kedoktoran. Kesemua subbidang yang disenaraikan mewakili bidang umum dalam Multimedia Kreatif. Subbidang Multimedia Kreatif yang ditakrifkan boleh digunakan sebagai rujukan dan disediakan dengan kesedaran bahawa Multimedia Kreatif tidak terhad kepada bidang tertentu sahaja memdanangkan terdapatnya kepelbagaian mengikut arus pertumbuhan. PPT yang menawarkan kursus Multimedia Kreatif dikehendaki untuk memadankan program mengikut garis panduan antarabangsa sekiranya ada dan untuk keperluan tenaga kerja domestik. Berikut merupakan beberapa contoh subbidang dalam Multimedia Kreatif:

- i. Periklanan
- ii. Animasi dan Kesan Visual
- iii. Seni Digital dan Rekabentuk
- iv. Pembangunan Permainan
- v. Media Interaktif
- vi. Reka Bentuk Bunyi
- vii. Video dan Filem
- viii. Realiti Maya

1. Multimedia Kreatif: Periklanan

Periklanan memberikan pemahaman dan kemahiran tentang konsep kreatif, pengarahan seni, pelaksanaan dan penghasilan iklan dan kandungan multimedia kreatif. Program ini mendorong pelajar untuk menggunakan media baharu dan melengkapkan mereka dengan pemahaman yang kukuh tentang produk/jenama,

pelanggan dan pasaran. Pada akhir program, pelajar memahami teori dan amalan periklanan, kreativiti dan inovasi, asas pemasaran dan penjenamaan, media, dan secara tidak langsung, kemahiran penyelidikan serta kepintaran berniaga.

Graduan periklanan boleh memasuki bidang rekaan atau perkhidmatan pelanggan. Pereka Iklan bertanggungjawab menentukan pengarah seni, pengurusan penulisan iklan dan hasil-hasil iklan, didalam bentuk tradisional atau media baharu. Mereka juga mengembangkan jaminan pemasaran dan penjenamaan untuk pelanggan. Perkhidmatan pelanggan termasuklah pembentangan idea, perakaunan dan pengurusan penjenamaan. Mereka berurusan dengan media, pembekal dan mengawasi pengeluaran iklan dari awal projek hingga hasil karya seni.

Jawatan

- i. Pengarah Seni
- ii. Perunding Periklanan
- iii. Pengurus Jenama dan Akaun
- iv. Penulis Periklanan
- v. Pereka Sesawang
- vi. Pereka Multimedia
- vii. Pereka Grafik
- viii. Perancang Strategik
- ix. Pengurus Majlis

2. Multimedia Kreatif: Animasi dan Kesan Visual

Animasi

Animasi adalah proses menggerakkan atau “menghidupkan” yang memberi ilusi gerakan kepada gambar, model, atau objek pegun. Animasi merupakan istilah yang berasas luas yang diterima pakai bagi menerangkan teknik visual yang menghasilkan ilusi gerak dengan cara memaparkan atau merakam koleksi imej dalam urutan berasaskan masa.

Kesan Visual

Kesan Visual merangkumi amalan, kaedah dan teknologi yang berkaitan dengan penciptaan dan manipulasi elemen dalam gambar bergerak yang membolehkan pencerita untuk membantu penonton dalam penghayatan konsep masa, ruang dan / atau realiti.

Kesan Visual yang biasanya digunakan dalam pembikinan filem merujuk kepada penghasilan kesan khas yang dimasukkan selepas penggambaran bagi memberi impak yang mustahil dihasilkan, tidak praktikal atau tidak selamat semasa penggambaran.

Kesan visual boleh dihasilkan melalui proses penambahan digital dan manipulasi imejan visual yang berasal dari filem, pita dan/atau 2D. Ia juga boleh dihasilkan melalui penggubahan digital 3D yang diubah suai atau imejan yang dihasilkan secara digital ke dalam bentuk filem atau pita.

Bagi sektor latihan Pendidikan Tinggi Malaysia, "Kesan Visual" adalah subset kepada Animasi. Istilah 'Animasi' digunakan untuk menggambarkan kesenian, proses, teknik, teori dan amalan yang digunakan untuk menghasilkan kesangerakan dan keadaan hidup kepada objek pegunmelalui sinematografi dan / atau penghasilan kandungan analog atau digital untuk tujuan latihan, hiburan dan / pendidikan. Produksi Animasi terbahagi kepada tiga kategori utama iaitu, Animasi Klasik, Animasi Digital dan '*Computer Generated Imagery*' (CGI)

Pelajar Animasi dan Kesan Visual akan bermula dengan mempelajari seni tradisional serta animasi komputer. Kursus tradisional menyediakan pelajar dengan kemahiran insaniah yang perlu untuk bekerja dalam persekitaran animasi komputer 3D yang termasuk lukisan hidup, lukisan konsep, penggubahan, reka bentuk karektor dan animasi 2D. Selain kursus tradisional, pembelajaran bermula dengankursus animasi komputer termasuklah persekitaran operasi, Photoshop, Pemodelan 3D, animasi dan tekstur. Pelajar akan menjadi mahir di dalam Seni Halus, Penulisan Kreatif dan Praproduksi. Pelajar juga mampu merumuskan konsep Idea Asli dan belajar untuk melontarkan fikiran mereka untuk membuahkan suatu cerita dan mengembangkan idea ke dalam projek.

Pada tahun akhir, pelajar akan mahir dalam Grafik 3D contohnya penghasilan Latar Belakang, Tekstur dan Persekitaran untuk Filem dan Teknik Audio contohnya penyuntingan, penggubahan dan penghasilan suatu karya audio asli untuk filem.

Jawatan Sesuai

- i. Pereka Pemodel Karektor (Character Modeller)
- ii. Pereka Latarbelakang (Background Modeller)

- iii. Penganimasi (Animator)
- iv. Artis Tekstur (Texture Artist)
- v. Artis *Render* (Render Artist)
- vi. Artis Papan Cerita (Storyboard Artist)
- vii. Pereka Permainan Video (Game Designer)
- viii. Artis Kesan Visual (VFX Artist/Compositor)
- ix. Pereka 3 Dimensi (Visualisasi Senibina, Visualisasi Perubahan, Visualisasi Automotif)
- x. Pengarah Animasi (Animation Director)

3. Multimedia Kreatif: Seni Digital dan Reka Bentuk

Seni digital dan Reka Bentuk merupakan istilah umum untuk pelbagai karya artistik dan amalan yang memanfaatkan teknologi digital. Kesan teknologi digital telah merubah aktiviti tradisional seperti mencatat, melukis dan arca, sementara bentuk baharu, seperti seni Internet, seni pemasangan digital, reality dan reality maya, adalah diakui satu amalan artistic.

Graduan Seni Digital dan Reka Bentuk akan mampu mengembangkan reka bentuk web, reka bentuk interaktif, reka bentuk percetakan, kebolegunaan dan reka bentuk antara muka, grafik gerakan, tipografi dan reka bentuk huruf, video digital, pengimejan, fotografi digital, ilustrasi vektor dan reka bentuk audio.

Dengan kesemua kemahiran reka bentuk pelbagai disiplin, graduan Seni Digital dan Reka Bentuk akan berpeluang untuk bekerja dalam bidang Media, Filem, Televisyen, Grafik, Pereka Bentuk Permainan Komputer dan Penerbitan. Graduan akan menarik perhatian majikan dalam industri kreatif.

Jawatan Sesuai

- i. Pereka Sesawang
- ii. Pereka Produksi Filem Kartun
- iii. Jurugambar Digital
- iv. Produser Multimedia
- v. Pengurus Produksi Filem
- vi. Pereka Animasi
- vii. Pereka Internet
- viii. Pengarah Program

- ix. Pengarah Seni
- x. Penerbit Desktop
- xi. Pereka Seni Permainan

4. Multimedia Kreatif: Pembangunan Permainan

Istilah 'Pembangunan Permainan' digunakan untuk menggambarkan proses, teknik, teori dan amalan berkaitan dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif digital yang menggabungkan unsur hiburan atau dalam istilah mudah; permainan digital. Pembangunan Permainan merupakan proses yang melibatkan kerjasama antara disiplin teknikal seperti kejuruteraan perisian dengan disiplin kreatif seperti seni dan muzik untuk melaksanakan reka bentuk permainan dalam format dunia nyata. Hal ini melibatkan gabungantiga disiplin utama, iaitu Teknologi Permainan, Seni Permainan Dan Reka Bentuk Permainan.

Dalam konteks Malaysia, istilah Pembangunan Permainan digunakan untuk menerangkan pendekatan holistik untuk proses pembangunan lengkap dan teknologi penghasilan permainan digital dalam industri atau di PPT sebagai inisiatif Penyelidikan dan Pembangunan.

Bagi sektor latihan Pendidikan Tinggi Malaysia, Pembangunan Permainan dikategorikan dalam tiga (3) disiplin utama iaitu Seni Permainan, Reka Bentuk Permainan dan Teknologi Permainan seperti di Jadual 1. Pengaturcaraan Permainan walaupun secara semulajadinya serupa dengan Teknologi Permainan; dimasukkan bawah naungan Standard Program Komputeran. Pengaturcaraan Permainan meliputi bidang yang memberi tumpuan kepada persembahan 3D masa nyata, seni bina, dan pembangunan untuk asas enjin permainan manakala Teknologi Permainan memberi tumpuan kepada manipulasi seni bina enjin permainan melalui penskripan dan pengaturcaraan.¹

¹ Pindaan seperti dalam Surat Pekeliling MQA Bil. 2/2015 dengan nombor rujukan MQA.100-1/7/1 (7) bertarikh March 11, 2015 berkuatkuasa 1^{hb}. September 2015 bagi program baru.

Jadual 1: Disiplin Utama di dalam Pembangunan Permainan²

GAMES DEVELOPMENT	Seni Permainan
	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Seni • 2D <i>Sprites</i> • Model 3D dan Persekitaran (Pemodelan dan Tekstur) • Penghasilan Aset Seni Permainan • Penghasilan Kerangka dan Animasi 3D • Antara Muka
	Rekabentuk Permainan
	<ul style="list-style-type: none"> • Mekanik Permainan • Ujian Permainan dan QA • Reka Bentuk Tahap • Naratif Permainan • Penciptaan Dunia Permainan
	Teknologi Permainan
	<ul style="list-style-type: none"> • Pembinaan Perkakasan (Editor Permainan) • Pembangunan Permainan Kasual • Penjanaan Kandungan Prosedur • Logik Permainan • Pengaturcaraan untuk Enjin 3D

Penjelasan istilah individu adalah sebagai berikut;

6

- **Seni Permainan:** Graduan digelar *Gamers* atau Artis Digital (atau *Animator/Modeler*, bergantung pada pengkhususan) yang tugas utamanya adalah mereka bentuk, menghasil dan menganalisis komponen visual permainan. Graduan akan berkeupayaan dalam asas reka bentuk visual, produksi seni media tradisional seperti catan, lukisan dan arca, bidang komunikasi seperti ilustrasi, tipografi dan rekabentuk grafik, sebagai asas output digital atau bukan digital dalam saluran Pembangunan Permainan. Media berasaskan masa seperti animasi dan kesan visual dan penggunaan grafik 2D dan 3D bagi tujuan penghasilan aset permainan juga merupakan keperluan utama untuk graduan Seni Permainan.
- **Rekabentuk Permainan** merupakan proses pengubahan suatu permainan di mana tindakan Pemain akan memberi kesan dalam konteks persekitaran permainan. Graduan dari disiplin ini digelar Pereka Permainan dan

² *Ibid*

seharusnya menunjukkan kemahiran dan pengetahuan yang meluas dalam bidang termasuk permainan, penceritaan dan asas reka bentuk interaktif, termasuk reka bentuk antara muka, reka bentuk maklumat dan interaksi dunia. Barangkali apa yang paling penting untuk rekabentuk permainan ialah kajian terperinci tentang bagaimana permainan berfungsi untuk membina pengalaman, termasuk rekaan peraturan, mekanik permainan, penyeimbangan permainan, interaksi permainan sosial, integrasi elemen audio, visual, sentuhan dan teks dalam pengalaman permainan menyeluruh. Aspek-aspek reka bentuk permainan yang lebih bersifat praktikal seperti dokumentasi reka bentuk permainan dan pengujian permainan perlu juga diberi perhatian.

- **Teknologi Permainan** memfokuskan kepada aspek teknikal Permainan yang secara umumnya meliputi topik teras seperti fizik permainan, matematik, pengaturcaraan dan teknik penskripan, reka bentuk algoritma, pengaturcaraan permainan khusus dan aspek teknikal pengujian permainan. Kebanyakan bahan dalam bidang ini boleh diajar di bawah naungan kurikulum tradisional sains komputer atau kejuruteraan perisian. Walau bagaimanapun, di dalam Industri Pembangunan Permainan, permainan memberikan satu set cabaran pengaturcaraan yang sangat khusus, seperti pengoptimuman algoritma arus perdana contohnya *path-finding* dan *sorting*, pengaturcaraan untuk enjin 3D, termasuk perpustakaan grafik, pengesanan perlanggaran dan tindak balas perlanggaran, aliran tertentu konsol perkakasan, teknik pengoptimuman kejadian masa nyata, editor dan set perkakasan untuk penghasilan permainan dan pengubahsuaian enjin permainan sedia ada. Graduan Teknologi Permainan digelar sebagai Pembangun Permainan.³

Jawatan Sesuai

- i. Artis Konsep
- ii. Artis Permainan 2D
- iii. Artis Permainan 3D
- iv. Pereka bentuk Tahap Permainan
- v. Pereka bentuk Permainan

³ *Ibid.* m.s. 5

- vi. Penguji Permainan
- vii. ⁴Artis Teknikal
- viii. Pengaturcara Enjin Permainan
- ix. Pengaturcara Perkakasan
- x. Pengaturcara Permainan

5. Multimedia Kreatif: Media Interaktif

Media Interaktif merujuk kepada produk dan perkhidmatan digital, sistem berkomputer yang memberi tindak balas kepada tindakan pengguna dengan pemaparan kandungan seperti teks, grafik, animasi, animasi, video dan audio.

Media Interaktif berhubung kait dengan konsep reka bentuk interaksi, media baharu, interaktiviti, interaksi antara manusia dengan komputer, budaya siber, budaya digital termasuk kes-kes tertentu, contohnya, televisyen interaktif, naratif dan periklanan, seni algoritma, permainan video, media sosial, kecerdasan ambien, realiti maya dan realiti tambahan.

Graduan Media Interaktif mempelajari cara penghasilan media interaktif dan media kaya dan dalam talian, pembangunan dan reka bentuk sesawang, mudah alih, rangkaian sosial, media hibrid, permainan, e-pembelajaran dan pemasangan interaktif. Media Digital Interaktif menekankan kompetensi teknikal, kepelbagaian pemikiran, eksplorasi dan pendekatan antara disiplin, mencipta budaya berani mengambil risiko, penyelesaian masalah dan pembinaan berpasukan.

Jawatan Sesuai

- i. Pereka bentuk Sesawang
- ii. Pembangun Sesawang
- iii. Pereka bentuk Grafik
- iv. Pereka bentuk Permainan
- v. Pereka bentuk Perisian Interaktif
- vi. Pembangun Media Interaktif

6. Multimedia Kreatif: Reka bentuk Bunyi

Dalam bidang profesional, pereka bentuk suara, komposer dan jurutera adunan menghasilkan runut bunyi untuk semua jenis media. Pereka bentuk bunyi bekerja

⁴ *Ibid.* m.s. 5

secara khusus dengan dialog, kesan bunyi dan Folei. Pengubah, penyunting dan penyelia muzik menghasilkan skor muzik. Tugas jurutera adunan menyiapkan tiga cabang bunyi (dialog, kesan bunyi dan muzik) untuk format keluaran yang pelbagai.

Graduan Reka bentuk bunyi akan berupaya meningkatkan pengetahuan khusus dan mencapai asas yang meluas dalam teknologi reka bentuk bunyi. Mereka akan meneroka penggunaan teknik sedia ada dalam reka bentuk bunyi berasaskan komputer secara kreatif. Graduan juga berupaya menganalisis dan berfikir secara kritis tentang bunyi dan peranannya dalam lingkungan persekitaran seni kreatif yang lebih luas. Graduan akan memiliki kemahiran untuk melaksanakan kerjasama antara disiplin dalam konteks amalan audio visual dan menemui penggunaan teknologi terbaharu secara kreatif.

Jawatan Sesuai

- i. Jurutera Adunan
- ii. Operator Boom
- iii. Penyunting Dialog
- iv. Pereka bentuk Audio Permainan
- v. Pakar Bunyi Lokasi untuk Filem
- vi. Penyunting Muzik
- vii. Penyelia Muzik
- viii. Pengadun Produksi
- ix. Penyunting Kesan Bunyi
- x. Pereka bentuk Bunyi

7. Multimedia Kreatif: Video dan Filem

Pengajian Filem dan Video adalah program Seni antara disiplin dengan kurikulum yang diambil dari pelbagai bidang. Program ini menggunakan pendekatan ilmiah, kreatif dan profesional untuk mempelajari filem dan televisyen dan berusaha membantu pelajar meneroka visi sendiri sebagai pengkritik, artis, dan penyampai bebas. Program ini menyediakan pendidikan sejarah dan teori filem, televisyen dan seni media digital dan pengalaman asas dalam penerbitan filem dan video; mengadunkan aspek keserjanaan, artistik dan profesional dari pelbagai bidang dalam konteks pendidikan komunikasi dan sastera liberal.

Jawatan Sesuai

- i. Penerbit / Penerbit Eksekutif
- ii. Pengarah / Penolong Pengarah
- iii. Penulis Skrip
- iv. Pengurus Penerbitan
- v. Pereka bentuk Produksi
- vi. Pengarah Seni
- vii. Krew Jabatan Seni
- viii. Pengarah Fotografi
- ix. Juru Sinematografi
- x. Operator Kamera
- xi. Penyunting Editor
- xii. Juruadun bunyi
- xiii. Penyunting Bunyi / Pasca Bunyi / Pereka bentuk bunyi
- xiv. Petugas / Penata Cahaya

8. Multimedia Kreatif: Virtual Realiti

Realiti Maya merujuk pada simulasi komputer yang membentuk persekitaran maya yang mampu merangsang deria manusia seolah-olah berada dalam persekitaran dunia nyata atau realiti "fizikal". Simulasi komputer digunakan untuk memantau pergerakan peserta dan menyesuaikan paparan deria yang dapat memberi perasaan seperti berada dalam simulasi bagi meyakinkan otak bahawa dunia sintetik adalah asli. Oleh demikian, peserta terlibat dengan persekitaran simulasi secara fizikal yang berbeza daripada dunia sebenar.

Ia juga merupakan satu bentuk antara muka pengguna-komputer atasan yang melibatkan simulasi masa nyata dan interaksi melalui pelbagai saluran deria seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, bau dan rasa. Realiti Maya digunakan dalam pendidikan, latihan, hiburan dan lain-lain aplikasi melalui kehadiran dan interaksi semula jadi.

Graduan berkeupayaan untuk menggabungkan reka bentuk dengan teknologi maya dan immersive untuk membina generasi dari hiburan, pendidikan dan aplikasi perniagaan yang lebih tinggi yang mengubah cara hidup dan bekerja secara global. Graduan juga mampu menghasilkan realiti tambahan dengan visualisasi animasi dimana objek fizikal dan maya wujud dan saling berinteraksi dalam ruang

dan persekitaran yang sama. Graduan akan memiliki keupayaan kreativiti dan kemampuan teknikal dalam disiplin reka bentuk, media, teknologi dan ciptaan artistik yang meluas. Pilihan kerjaya bagi graduan merangkumi pembangunan permainan komputer dan filem sehingga analisis forensik dan reka bentuk seni bina.

Jawatan Sesuai

- i. Pakar Realiti Maya
- ii. Pereka Bentuk Realiti Maya
- iii. Jurumodel Reality Maya dan Teknologi *Immersive*
- iv. Juruvisual Realiti Maya dan Teknologi *Immersive*
- v. Pakar Simulasi
- vi. Pereka Bentuk Simulasi
- vii. Pereka Bentuk Kesan Khas
- viii. Artis 3D
- ix. Pelukis 3D
- x. Juruanimasi 3D
- xi. Pereka Bentuk Antara Muka
- xii. Pereka Bentuk Grafik Gerakan
- xiii. Pembangun Dunia Maya

2. STANDARD PROGRAM

Pembangunan dan pelaksanaan Standard program ini adalah untuk memastikan bahawa graduan memenuhi jangkaan dan keperluan professional dalam bidang masing-masing. Penyedia pengajian tinggi mestilah memberi tumpuan dan perhatian terhadap keperluan subjek yang berkembang dengan pesat seterusnya memperkenalkan pembaharuan program yang efektif dan dapat bertahan dengan baik. Dalam masa yang sama, penyedia pengajian tinggi juga mestilah memastikan graduan mendapat kemahiran-kemahiran yang diperlukan untuk berfungsi dengan efektif.

Standard Program ini dibahagikan kepada bidang-bidang berikut:

- i. Matlamat Program;
- ii. Hasil Pembelajaran;
- iii. Rekabentuk dan Penyampaian Kurikulum;
- iv. Pemilihan Pelajar;
- v. Penilaian Pelajar;
- vi. Staf Akademik;
- vii. Sumber-sumber Pendidikan;
- viii. Kajian Semula dan Pemantauan Program;
- ix. Kepimpinan, Governans dan Pentadbiran;
- x. Penambahbaikan Kualiti Berterusan (CQI); dan
- xi. Lampiran

Pengiktirafan kepada Pengetahuan Terkumpul adalah sejajar dengan Kod Amalan untuk Jaminan Kualiti bagi Sistem Pengambilan Kemasukan Terbuka (*Code of Practice for Quality Assurance of the Open Entry Admission System*) dan polisi-polisi kemasukan terbuka. Kelayakan-kelayakan yang dapat menyokong laluan pembelajaran sepanjang hayat, Diploma Lanjutan, Sijil Siswazah dan Diploma Siswazah, serta Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah mestilah mencerminkan pencapaian sebahagian daripada hasil pembelajaran untuk setiap tahap. Sebagai contoh, Sijil Siswazah diletakkan pada Tahap 6 MQF (Sarjana Muda). Oleh itu, hasil pembelajarannya mestilah dapat memenuhi sebahagian daripada hasil pembelajaran tahap Sarjana Muda.

Oleh sebab Standard Program ini adalah bertujuan untuk menyediakan garis panduan yang berkaitan dengan pembangunan dan pelaksanaan program-program

yang telah dikenalpasti, maka adalah sangat perlu ianya dirujuk bersama-sama dengan dokumen-dokumen jaminan kualiti serta polisi-polisi lain yang telah disediakan oleh Agensi Kelayakan Malaysia dan agensi-agensi yang berkaitan. Ini termasuklah, tetapi tidak terhad kepada:

- i. Kerangka Kelayakan Malaysia (MQF);
- ii. Kod Amalan Akreditasi Program (Code of Practice for Programme Accreditation, COPPA);
- iii. Kod Amalan Audi Institusi (Code of Practice for Institutional Audit, COPIA);
dan
- iv. Garis Pdanuan kepada Amalan Baik (Guidelines to Good Practices, GGPs).

3. MATLAMAT PROGRAM

“Matlamat pembelajaran sesuatu program menggambarkan apa yang perlu dicapai oleh pelajar.

Adalah penting, matlamat pembelajaran ini disebar luas dengan jelas kepada pelajar dan pihak berkepentingan yang lain” (COPPA, 2010, ms.16).

Sijil

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan pengetahuan dan kemahiran kreatif asas yang diperlukan untuk melaksanakan kerja dengan efektif dalam bidang khusus masing-masing.

Diploma

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan pengetahuan dan kemahiran lanjutan dengan autonomi sederhana untuk membantu organisasi dalam proses kreatif dan/atau aliran kerja penghasilan produk.

Diploma Lanjutan

“Diploma Lanjutan merupakan kelayakan khusus yang mendanakan individu mempunyai pengetahuan, kemahiran praktikal, kebolehan mengurus dan kebertanggungjawaban yang lebih kompleks dan tinggi daripada yang diharapkan pada Tahap Diploma” (MQF, ms. 11).

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan pengetahuan berasas luas untuk menyokong kemahiran sedia ada bagi membantu organisasi dalam proses kreatif dan/atau aliran kerja penghasilan produk supaya dapat berfungsi dengan efektif.

Sarjana Muda

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan pengetahuan, amalan dan kemahiran yang mencukupi dengan autonomi dan keupayaan menyesuaikan diri yang lebih tinggi untuk membantu organisasi dalam proses kreatif dan/atau aliran kerja penghasilan produk.

Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah

Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah merupakan kelayakan yang mempunyai kompetensi sekurang-kurangnya pada tahap sarjana yang dapat menghubungkan tahap kelayakan sarjana muda dengan sarjana. Secara kolektifnya, ia menyediakan graduan dengan pengetahuan lanjutan dalam bidang yang dipilih bagi menangani tuntutan perkembangan baru dalam bidang industri kreatif dan kelayakan sarjana.

Ijazah Sarjana

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan pengetahuan dan kemahiran lanjutan dalam bidang terpilih untuk memenuhi tuntutan perkembangan baru dalam bidang industri kreatif.

Ijazah Kedoktoran

Matlamat program adalah untuk menyediakan graduan dengan kebolehan untuk menjalankan penyelidikan ilmiah terkini dalam bidang masing-masing dan menjadi pakar yang dapat memudah cara kemajuan serta menyumbang kepada pengetahuan baru.

4. HASIL PEMBELAJARAN

“Kualiti program akhirnya akan ditentukan oleh keupayaan pelajar melaksanakan peranan dan tanggungjawab yang diharapkan dalam masyarakat. Hal ini memerlukan satu pernyataan jelas tentang hasil pembelajaran yang diharap dicapai oleh pelajar tersebut” (COPPA, 2010, ms.17).

Hasil pembelajaran tersebut mestilah menekankan lapan domain hasil pembelajaran yang signifikan bagi Malaysia (MQF, 2007, Para 15, ms. 4).

Sijil

Pada akhir program ini, graduan berupaya :

- i. mengolah dan menggunakan pengetahuan dan kemahiran asas dalam bidang pengkhususan;
- ii. menggunakan alatan dan teknik asas untuk menyelesaikan masalah dalam bidang pengkhususan;
- iii. melaksanakan pelbagai tugas sokongan berkaitan dengan bidang pengkhususan di dalam organisasi;
- iv. melaksanakan arahan dengan bimbingan;
- v. mengaplikasi kemahiran dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam akademik dan pembangunan kerjaya;
- vi. berkomunikasi secara efektif dengan rakan sekerja, pelanggan, pegawai atasan dan masyarakat;
- vii. menunjukkan kemahiran kerja berkumpulan, interpersonal dan sosial; dan
- viii. mengamalkan profesionalisme sejajar dengan prinsip sosial, etika dan perundangan.

Diploma

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. menggunakan pengetahuan berasas luas serta kemahiran dalam bidang khusus;
- ii. menunjukkan kemampuan menyuarakan dan merekod aliran kerja dan proses;
- iii. memiliki kemahiran menyelesaikan masalah dengan autonomi sederhana;
- iv. melakukan pelbagai tugas berkaitan dengan bidang khusus secara meluas;
- v. melaksanakan arahan dengan bimbingan minimum;

- vi. mengaplikasikan kemahiran dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam akademik dan pembangunan kerjaya;
- vii. berkomunikasi secara efektif dengan rakan sekerja, pelanggan, pegawai atasan dan masyarakat;
- viii. menunjukkan kemahiran kerja berkumpulan, interpersonal, keusahawanan dan sosial; dan
- ix. menunjukkan tahap profesionalisme sejajar dengan prinsip sosial, etika dan perundangan.

Diploma Lanjutan

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. menunjukkan kemampuan untuk mengartikulasi dan mendokumenkan aliran kerja dan proses-proses;
- ii. melaksanakan tugas berkaitan dengan bidang fokus dalam lingkungan yang meluas;
- iii. menerapkan kemahiran dan prinsip-prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam akademik dan pembangunan kerjaya;
- iv. berkomunikasi secara efektif dengan rakan sekerja, pelanggan, pegawai atasan dan masyarakat;
- v. menunjukkan profesionalisme sejajar dengan prinsip-prinsip sosial, etika dan perundangan; dan
- vi. menunjukkan pemahaman dan kesedaran tentang pengurusan, amalan perniagaan dan keusahawanan.

Ijazah Sarjana Muda

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam, secara inovatif dan efektif dalam industri kreatif;
- ii. menggabungkan kemahiran teknikal dengan kreativiti dan penyelidikan bagi menghasilkan portfolio kontemporari dan inovatif;
- iii. mengamalkan tanggungjawab sosial, budaya, global dan etika dalam reka bentuk kandungan kreatif;
- iv. mengintegrasikan profesionalisme, komitmen dan sikap positif semasa bekerjasama;

- v. memiliki sikap kepimpinan positif dan berkomunikasi secara berkesan dengan rakan sekerja, pelanggan, pegawai atasan dan masyarakat menggunakan menggunakan terminologi spesifik-industri yang betul;
- vi. menggunakan kemahiran analitikal dan pemikiran kritis untuk menyelesaikan masalah;
- vii. menggunakan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dan kemahiran untuk memberi respons secara efektif serta mengadaptasi dengan keperluan industri dan perkembangan semasa;
- viii. menunjukkan pemahaman dan kesedaran tentang pengurusan, amalan perniagaan dan keusahawanan; dan
- ix. menjalankan penyelidikan yang diselia dalam bidang berkaitan dengan mengkaji dan mengaplikasi pengetahuan dan maklumat secara analitikal.

Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. menunjukkan pemilikan tahap pengetahuan dan terkini;
- ii. mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran dalam situasi baru atau konteks pelbagai disiplin;
- iii.
- iv. mengaplikasi kemahiran terkini dalam dokumentasi, penghuraian, penilaian dan analisis pembuktian dan permasalahan;
- v. merumuskan kaedah penyelesaian melalui aplikasi alatan dan teknik yang sesuai untuk melaporkan dapatan kajian kepada khalayak yang pelbagai; dan
- vi. menghasil dan mempromosi kerja dengan kesedaran terhadap implikasi sosiobudaya dan perundangan.

Ijazah Sarjana

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. menunjukkan pemilikan tahap pengetahuan berterusan dan terkini;
- ii. mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran dalam situasi baru atau konteks pelbagai disiplin;
- iii. mengaplikasi kemahiran terkini dalam dokumentasi, penghuraian, penilaian dan analisis pembuktian dan permasalahan;

- iv. merumuskan kaedah penyelesaian melalui aplikasi alatan dan teknik yang sesuai untuk melaporkan dapatan kajian kepada khalayak yang pelbagai; dan
- v. menghasilkan kerja yang terkehadapan dalam bidang kepakaran dan melakukan inisiatif untuk pembangunan profesional berterusan;
- vi. menyelia projek prasiswazah;
- vii. menjalankan penyelidikan yang diselia;
- viii. menghasil dan mempromosi produk dengan kesedaran tentang implikasi sosiobudaya dan perundangan; dan
- ix. mengamalkan kesesuaian dengan arah aliran budaya dan nilai estetik dari segi sejarah dan keadaan semasa.

Ijazah Kedoktoran

Pada akhir program ini, graduan berupaya:

- i. menunjukkan tahap keserjanaan lanjutan dalam bidang kajian masing-masing;
- ii. menyumbang kepada penyelidikan asli yang dapat meluaskan sempadan pengetahuan melalui tesis yang terperinci;
- iii. membenteng dapatan penyelidikan mengikut piawaian penerbitan antarabangsa;
- iv. membuat analisis kritis, penilaian dan sintesis idea baru dan kompleks;
- v. mencadangkan kaedah penyelesaian melalui aplikasi alatan dan teknik yang sesuai dan melaporkan dapatan kajian kepada khalayak yang khusus;
- vi. menjalankan penyelidikan secara profesional dan beretika;
- vii. mengajukan kemajuan teknologi, sosial dan budaya dalam konteks akademik dan profesional; dan
- viii. memulakan inisiatif untuk pembangunan profesional yang berterusan.

5. REKA BENTUK DAN PENYAMPAIAN KURIKULUM

Bahagian ini menyediakan garis panduan umum untuk Reka Bentuk dan Penyampaian Kurikulum bagi mewakili kesemua subbidang dalam Multimedia Kreatif. Justeru, keperluan umum bagi program yang termasuk di dalam bidang pengajian Multimedia Kreatif untuk pelbagai tahap MQF adalah seperti di bawah. Beberapa contoh kurikulum lengkap telah disediakan dalam Lampiran 1 dokumen ini. Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) digalakkan untuk membangunkan bidang masing-masing berpdanukan dokumen ini serta Lampiran yang telah dinyatakan. Bagi program yang termasuk di dalam skop dokumen Standard Program ini, adalah dicadangkan supaya teras umum pada setiap tahap disenaraikan seperti yang diperlukan.

Sijil (Berdasarkan kredit minimum 60 untuk bergraduat)

Komponen	Kredit Dicapadangkan	
	Min	Mak
Subjek Wajib	9	12
Teras Umum	12	18
Pengkhususan	29	36
Latihan Industri	0	4

Teras Umum Untuk Sijil

Bidang Subjek	Kredit Dicapadangkan
Pengenalan kepada Komputeran	2
Asas Seni dan Reka Bentuk	3
Komunikasi Visual	2
Asas Lukisan (Berkaitan dengan bidang pengkhususan)	3
Etika Profesional	2

Diploma (Berdasarkan kredit minimum 90 untuk bergraduat)

Komponen	Kredit Dicadangkan	
	Min	Mak
Subjek Wajib	9	16
Teras Umum	18	25
Pengkhususan / Penumpuan	44	48
Pilihan / Elektif	0	8
Latihan Industri	4	8

Teras Umum Untuk Diploma

Bidang Subjek	Kredit Dicadangkan
Pengenalan kepada Komputeran	2
Asas Seni dan Reka Bentuk	3
Sejarah Seni	2
Asas Lukisan (Berkaitan dengan bidang pengkhususan)	3
Pemikiran Kreatif	2
Pengajian Visual	2
Visualisasi Produksi	2
Amalan Profesional	2
Perundangan Dalam Industri Kreatif	2

Diploma Lanjutan (Berdasarkan kredit minimum 40 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicadangkan	
	Min	Mak
Subjek Wajib	2	7
Teras Umum	9	12
Pengkhususan/Penumpuan	20	22
Pilihan/Elektif	2	6

Teras Umum Untuk Diploma Lanjutan

Bidang Subjek	Kredit Dicapangkan
Sejarah Seni	3
Prinsip Seni dan Reka Bentuk	3
Sejarah Media	3

Sarjana Muda (Berdasarkan kredit minimum 120 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicapangkan	
	Min	Mak
Subjek Wajib	9	20
Teras Umum	26	30
Pengkhususan/Penumpuan	56	60
Pilihan/Elektif	5	13
Latihan Industri	6	12

Teras Umum Untuk Sarjana Muda

Bidang Subjek	Kredit Dicapangkan
Prinsip Reka Bentuk	3
Sejarah Seni	2
Lukisan	3
Pengajian Kreatif	3
Pengajian Persepsi	3
Visualisasi Produksi	2
Sejarah, Budaya dan Penghayatan Media	2
Teknologi Multimedia	3
Amalan Profesional	2
Perundangan Dalam Industri Kreatif	3

Sijil Pascasiswazah (Berdasarkan kredit minimum 20 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicapangkan	
	Min	Mak
Teras Umum	9	12
Pengkhususan/Penumpuan	8	11

Teras Umum untuk Sijil Pascasiswazah

Bidang Subjek	Kredit Dicapangkan
Metodologi Penyelidikan	3
Teknik Penulisan Multimedia Kreatif	3
Teknik Produksi	3

Diploma Pascasiswazah (Berdasarkan kredit minimum 30 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicapangkan	
	Min	Mak
Teras Umum	9	12
Pengkhususan/Penumpuan	18	21

Teras Umum untuk Diploma Pascasiswazah

Bidang Subjek	Kredit Dicapangkan
Kemahiran Pengurusan	3
Pengajian Pemasaran dan Pengeedaran	3
Prinsip Media Lanjutan	3

Sarjana secara Kerja Kursus (Berdasarkan kredit minimum 40 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicapangkan	
	Min	Mak
Teras Umum	18	20
Pengkhususan/Penumpuan	18	22
Latihan Industri	0	2

Teras Umum (Sarjana secara Kerja Kursus)

Bidang Subjek	Kredit Dicapai
Metodologi Penyelidikan	3
Teknik Penulisan untuk Multimedia Kreatif	3
Prinsip Media Lanjutan	3

Sarjana secara Kerja Kursus (Berdasarkan kredit minimum 40 untuk bergraduasi)

Komponen	Kredit Dicapai	
	Min	Max
Teras Umum	6	7
Pengkhususan/Penumpuan	5	14
Kertas Projek	18	28
Latihan Industri	0	2

Teras Umum (Sarjana secara Mod Campuran)

Bidang Subjek	Kredit Dicapai
Metodologi Penyelidikan	3
Penulisan untuk Multimedia Kreatif	3

Sarjana secara Penyelidikan dan Kedoktoran

- Kredit Minimum untuk Bergraduasi - Tiada nilai kredit MQF
- Metodologi Penyelidikan atau modul Prasyarat Berkaitan seperti yang diperlukan

***Bagi Pengkhususan/Penumpuan, contoh kursus boleh dilihat di Lampiran 1**

6. PENILAIAN PELAJAR

“Penilaian pelajar merupakan satu aspek yang cukup penting dalam jaminan kualiti disebabkan ia mampu mendorong pembelajaran. Ia merupakan salah satu langkah yang amat berguna untuk menunjukkan pencapaian hasil pembelajaran. Hasil penilaian ini juga merupakan asas penganugerahan kelayakan. Justeru, kaedah penilaian pelajar perlulah jelas, konsisten, berkesan, dipercayai serta selari dengan amalan-amalan terkini dan mesti secara jelas membantu pencapaian hasil pembelajaran”. (COPPA, 2010, ms.22).

Kaedah penilaian khusus akan bergantung kepada keperluan spesifik setiap modul. Walaubagaimanapun, sebagai panduan umum, perkara berikut perlu diambil kira:

- i. Penilaian sumatif dan formatif;
- ii. Pengetahuan dan pemahaman (domain kognitif) perlu diuji melalui penulisan, lisan atau cara lain yang sesuai tetapi kemahiran amali hendaklah diuji oleh penilaian amali seperti ujian makmal;
- iii. Kelulusan penilaian amali adalah wajib bagi modul yang memerlukan kemahiran amali (Lulus bermakna pemeriksa berpuas hati bahawa calon telah memenuhi hasil pembelajaran subjek tersebut);
- iv. Jenis penilaian ditunjukkan di bawah adalah sebagai contoh sahaja. Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) digalakkan untuk mengguna pelbagai kaedah dan alatan yang bersesuaian bagi menilai hasil pembelajaran dan kompetensi; dan
- v. Calon dikehendaki lulus penilaian berterusan dan penilaian akhir (Lulus bermakna pemeriksa berpuas hati bahawa calon telah memenuhi hasil pembelajaran subjek tersebut).

Umumnya, pelajar akan dinilai mengikut kesesuaian melalui:

- i. Peperiksaan
 - *Closed / Open book*, Viva, Pertengahan Semester, Akhir Semester;
- ii. Kerja Kursus
 - Tugas, Kuiz, Laporan Makmal;
- iii. Projek
 - Individu/Kumpulan, Pembentangan Pendek / Panjang; dan
- iv. Lain-lain

- Penglibatan dalam Kelas, , Aktiviti Kumpulan.

Cadangan pecahan untuk setiap tahap anugerah daripada Sijil hingga Ijazah Kedoktoran adalah seperti berikut:

Kelayakan	PENILAIAN BERTERUSAN (%)	PENILAIAN AKHIR (%)	CADANGAN PENILAIAN
Sijil	50-70	30-50	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Amali • Peperiksaan
Diploma	30-50	50-70	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Kes • Laporan Industri • Projek • Penilaian Amali • Pembentangan • Peperiksaan
<i>Diploma Lanjutan</i>	50-70	30-50	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Kes • Projek • Penilaian Amali • Pembentangan • Peperiksaan
Ijazah Sarjana Muda	40-70	30-60	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Kes • Projek Tahun Akhir • Laporan Industri • Pembentangan • Penilaian Amali • Peperiksaan
Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah	40-70	30-60	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Kes • <i>Laporan</i> • <i>Pembentangan</i> • <i>Kertas Projek</i> • <i>Peperiksaan</i>
Ijazah Sarjana secarakerja kursus	*	*	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pembentangan</i> • <i>Kertas Projek</i> • <i>Peperiksaan</i>

Ijazah Sarjana secara Mod Campuran	*	*	<ul style="list-style-type: none"> • Disertasi • <i>Pembentangan</i> • <i>Kertas Projek</i> • <i>Peperiksaan</i>
Ijazah Sarjana secara Penyelidikan	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pembentangan</i> • Tesis • Viva Voce
Ijazah Kedoktoran	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • Tesis • Viva Voce • Pembentangan mengikut piawaian antarabangsa

****Akan ditentukan mengikut program masing-masing***

7. PEMILIHAN PELAJAR

"Bahagian ini adalah berkaitan dengan pengambilan pelajar-pelajar untuk program pengajian. Pada amnya, polisi kemasukan pelajar untuk suatu program adalah berdasarkan polisi yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pengajian Tinggi (KPT). Terdapat beberapa pandangan yang berlainan tentang kaedah terbaik untuk pemilihan pelajar. Namun demikian, Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) seharusnya boleh mempertahankan dan memberi justifikasi kepada kaedah yang digunakan. Jumlah pelajar yang diambil untuk setiap program adalah berdasarkan kapasiti PPT dan juga jumlah pemohon yang layak. Polisi Pengambilan dan Pengekalan PPT tidak boleh dikompromi semata-mata untuk mengisi kuota sahaja. Jika PPT mempunyai kampus cawangan atau program yang ditawarkan adalah bersifat kolaboratif, pemilihan dan penempatan pelajar mestilah selaras dengan polisi nasional" (COPPA, 2008, ms.17).

Standard yang telah ditanda aras untuk pengambilan pelajar dalam program Multimedia Kreatif adalah disenaraikan seperti berikut. Standard yang dibangunkan adalah dengan mengambil kira dasar generik pengajian tinggi negara yang berkaitan dengan syarat kemasukan minimum untuk pelajar. PPT mestilah mengenal pasti dasar yang digunakan.

Sijil

- i. **Lulus Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)** dengan satu (1) kredit atau setara dengannya.
(Memdanangkan tiada keperluan untuk lulus mata pelajaran Matematik dan Pendidikan Seni di peringkat SPM, PPT digalakkan untuk memasukkan mata pelajaran ini di dalam silabus mereka di peringkat Sijil)

Diploma

- i. **Lulus Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)** dengan sekurang-kurangnya tiga (3) kredit atau setara dengannya,;
ATAU
- ii. **Sijil Multimedia Kreatif yang diiktiraf** atau yang setara dengannya;
ATAU

- iii. **Sijil Teknikal dan Vokasional yang berkaitan dan diiktiraf** atau setara, dengan satu (1) tahun pengalaman kerja yang berkaitan atau satu (1) semester program *bridging*.

ATAU

- iv. **Sijil Kemahiran Malaysia (SKM) Tahap 3 dan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)** dengan sekurang-kurangnya 1 kredit.

Diploma Lanjutan

- i. **Diploma Multimedia Kreatif yang diiktiraf** atau yang setara dengannya.

Ijazah Sarjana Muda

- i. **Matrikulasi** atau *Foundation* yang diiktiraf dengan PNGK 2.0;
ATAU
Lulus Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) dengan 2 lulus penuh atau setara dengan PNGK minimum 2.0;
ATAU
- ii. **Diploma Multimedia Kreatif yang diiktiraf** atau setara dengan PNGK minimum 2.5 (Calon dengan PNGK di antara 2.00 dan 2.50 boleh diterima tertakluk kepada proses penilaian dalaman)

Ijazah Sarjana secara Kerja Kursus atau Mod Campuran

- i. **Ijazah Sarjana Muda Multimedia Kreatif ATAU bidang berkaitan** dengan PNGK 2.50*.
Calon tanpa Ijazah Sarjana Muda Multimedia Kreatif boleh diterima masuk dengan syarat mereka perlu mengambil modul prasyarat dalam Multimedia Kreatif sebagai persediaan yang mencukupi untuk pengajian lanjutan mereka.
- ii. Calon dari bidang lain tetapi mempunyai 5 tahun pengalaman di industri boleh dipertimbangkan tertakluk kepada proses penilaian dalaman yang menyeluruh. Mereka perlu mengambil dan lulus modul prasyarat dalam Multimedia Kreatif sebagai persediaan yang mencukupi untuk pengajian lanjutan mereka.

*Calon dengan PNGK di antara 2.00 dan 2.50 boleh diterima tertakluk kepada proses penilaian dalaman yang menyeluruh.

Sebagai tambahan kepada keperluan yang dinyatakan di atas, bagi tahap Diploma dan Ijazah Sarjana Muda, pelajar yang lulus Matematik di peringkat SPM atau setara dengannya mempunyai kelebihan untuk mengikuti kursus Animasi dan Kesan Visual, Pembangunan Permainan, Media Interaktif, Reka Bentuk Bunyi, Video dan Filem dan Realiti Maya.

PPT boleh mempertimbang kelayakan pelajar berdasarkan proses penilaian dalaman seperti temu duga, penilaian portfolio atau ujian lain bagi memastikan pembelajaran dan pengajaran yang berkesan.

Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah

- i. **Ijazah Sarjana Muda Multimedia Kreatif yang diiktiraf.
ATAU**
- ii. **Ijazah Sarjana Muda dalam bidang yang berkaitan dan diiktiraf.**

Ijazah Kedoktoran

- i. **Ijazah Sarjana yang diiktiraf** atau setara **DAN** calon mestilah memiliki sekurang-kurangnya satu ijazah (**Ijazah Sarjana atau Ijazah Sarjana Muda**) **dalam bidang Multimedia Kreatif.**

8. STAF AKADEMIK

“Kualiti staf akademik adalah satu daripada komponen terpenting dalam memastikan kualiti Pendidikan Tinggi dan oleh yang demikian setiap usaha perlu diambil untuk mengadakan tatacara pemilihan yang betul dan efektif, servis, polisi pembangunan dan penilaian yang kondusif kepada produktiviti staf” (COPPA, 2008, ms.21).

Bahagian berikut menyediakan tdana aras keperluan untuk pelbagai tahap bagi kelayakan multimedia kreatif.

Sijil

- i. Ijazah Sarjana Muda dalam bidang yang berkaitan
ATAU
- ii. Diploma dengan dua (2) tahun pengalaman dalam industri berkaitan atau sijil profesional dalam bidang yang berkaitan. Program tersebut tidak seharusnya mempunyai lebih daripada 30% staf dalam kategori ini.
- iii. Nisbah keseluruhan Staf-Pelajar– 1:20.
- iv. Staf sepenuh dan separuh masa – sekurang-kurangnya 50% staf adalah sepenuh masa di mana 30% daripada mereka mempunyai pengalaman di dalam bidang berkaitan.
- v. Pembangunan Profesional Berterusan bagi staf sepenuh masa adalah sekurang-kurangnya 40 jam latihan setahun berkaitan dengan bidang khusus. .
- vi. Nisbah staf makmal (juruteknik dan pengajar) kepada makmal– 1:2.

Diploma

- i. Ijazah Sarjana Muda dalam bidang berkaitan.
ATAU
- ii. Diploma dengan lima (5) tahun pengalaman dalam industri berkaitan atau sijil profesional dalam bidang yang berkaitan. Program ini tidak boleh mempunyai lebih daripada 30% staf dari kumpulan ini.
- iii. Nisbah keseluruhan Staf-Pelajar– 1:20.
- iv. Staf sepenuh dan separuh masa– sekurang-kurangnya 60% haruslah staf sepenuh masa dimana 30% daripadanya mestilah mempunyai pengalaman industri yang berkaitan.

- v. Pembangunan Profesional Berterusan bagi staf sepenuh masa berkaitan dengan bidang khusus sekurang-kurangnya 40 jam latihan setahun.
- vi. Nisbah Staf makmal komputer (Juruteknik)-makmal komputer– 1:2.

Diploma Lanjutan

- i. Ijazah Sarjana Muda dalam bidang berkaitan dengan lima (5) tahun pengalaman industri yang berkaitan.

Ijazah Sarjana Muda

- i. Ijazah Sarjana dalam bidang berkaitan (30% daripada staf mempunyai minimum dua (2) tahun pengalaman bekerja dalam industri yang berkaitan)
- ii. Ijazah Sarjana Muda dengan LIMA (5) tahun pengalaman kerja dalam bidang yang berkaitan. Program ini tidak sepatutnya mengambil lebih daripada 20% staf dalam kategori ini. Bagi program yang tidak mempunyai staf akademik berkelayakan sarjana, PPT boleh mempunyai tidak lebih daripada 50% staf dalam kategori ini.
- iii. Nisbah keseluruhan Staf-Pelajar– 1:15.
- iv. Staf sepenuh dan separuh masa – sekurang-kurangnya 60% staf haruslah sepenuh masa.
- v. Pembangunan Profesional Berterusan bagi staf sepenuh masa berkaitan dengan bidang khusus sekurang-kurangnya 40 jam latihan setahun.
- vi. Nisbah Staf makmal komputer (Juruteknik)-makmal komputer– 1:2.

Sijil Pascasiswazah dan Diploma Pascasiswazah

- i. Ijazah Kedoktoran
ATAU
- ii. Ijazah Sarjana dengan lima (5) tahun pengalaman industri.

Ijazah Sarjana

Ijazah Sarjana secara Penyelidikan

- i. Ijazah Kedoktoran dalam bidang yang berkaitan
ATAU
- ii. Ijazah Sarjana dengan sepuluh (10) tahun pengalaman dalam bidang akademik

Ijazah Sarjana secara Mod Campuran dan Kerja Khusus

- i. Ijazah Kedokteran dalam bidang berkaitan
ATAU
- ii. Ijazah Sarjana dengan tujuh (7) tahun pengalaman dalam bidang akademik. Program ini tidak boleh mempunyai lebih daripada 40% staf dalam kategori ini.
- iii. Nisbah keseluruhan Staf-Pelajar – 1:10.
- iv. Nisbah keseluruhan Penyelia-Pelajar – 1:7.
- v. Staf sepenuh dan separuh masa – sekurang-kurangnya 60% haruslah staf sepenuh masa.
- vi. Pembangunan Profesional Berterusan bagi staf sepenuh masa berkaitan dengan bidang khusus sekurang-kurangnya 40 jam latihan setahun.

Ijazah Kedokteran

- i. Ijazah Kedokteran atau setara dalam bidang yang berkaitan.
- ii. Nisbah keseluruhan Penyelia-Pelajar– 1:7.
- iii. Penyelia Utama mestilah staf sepenuh masa.
- iv. Pembangunan Profesional Berterusan bagi staf sepenuh masa berkaitan dengan bidang khusus sekurang-kurangnya 40 jam latihan setahun termasuk seminar dan bengkel.

****Cadangan ini adalah daripada panel pakar. Pihak PPT boleh menentukan kelayakan staf bagi setiap tahap program.***

9. SUMBER PENDIDIKAN

“Sumber pendidikan yang memuaskan adalah perlu untuk menyokong aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran sesuatu program. Sumber-sumber ini termasuk kewangan, kepakaran, infrastruktur fizikal, teknologi komunikasi dan maklumat dan kemudahan penyelidikan. Kemudahan-kemudahan fizikal sesuatu program sebahagian besarnya dipandu oleh keperluan bidang pembelajaran yang lebih khusus.” (COPPA, 2008, ms.23).

Untuk program Multimedia Kreatif, Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT) dikehendaki menyediakan sumber yang mencukupi bagi menyokong pengajaran dan pembelajaran dalam bidang ini berdasarkan tahap pengajian seperti disenaraikan di bawah:

Sijil Diploma dan Diploma Lanjutan

- i. Makmal komputer
- ii. Bilik tutorial
- iii. Makmal khusus, studio dan peralatan produksi mengikut keperluan program
- iv. Bilik kuliah (dengan kemudahan alat pdanang dengaryang mencukupi)
- v. Perpustakaan (termasuk sumber dalam talian dan pdanang dengar)
- vi. Capaian Internet (termasuk tanpa wayar)
- vii. Perisian dan perkakasan komputer yang mencukupi mengikut keperluan program dan pelajar

Ijazah Sarjana Muda

- i. Makmal komputer
- ii. Makmal Penyelidikan/Projek untuk pelajar tahun akhir dan pascasiswazah
- iii. Makmal khusus, studio dan peralatan produksi mengikut keperluan program
- iv. Bilik kuliah (dengan kemudahan Alat Audio Visual yang mencukupi)
- v. Bilik Tutorial
- vi. Perpustakaan (termasuk sumber atas talian)
- vii. Capaian Internet
- viii. Perisian dan perkakasan komputeran yang mencukupi menurut keperluan program dan pelajar

Ijazah Sarjana Dan Ijazah Kedoktoran

- i. Makmal komputer
- ii. Makmal Penyelidikan/Projek bagi pelajar tahun akhir dan pascasiswazah
- iii. Makmal Khusus mengikut keperluan program
- iv. Bilik Tutorial
- v. Ruang/Stesen Kerja untuk pelajar pascasiswazah menjalankan penyelidikan
- vi. Bilik Kuliah (dengan Kemudahan Alat Audio Visual)
- vii. Perpustakaan (termasuk sumber-sumber atas talian)
- viii. Capaian Internet
- ix. Perisian dan perkakasan komputeran yang mencukupi menurut keperluan program dan pelajar

10. PEMANTAUAN DAN SEMAKAN PROGRAM

Penambahbaikan kualiti menuntut agar program sering dipantau, disemak dan dinilai. Kegiatan ini mencakupi memantau, menyemak dan menilai struktur dan proses institusi (struktur pentadbiran, kepimpinan dan governan, mekanisme perancangan dan semakan), komponen kurikulum (sukatan pelajaran, kaedah pengajaran, hasil pembelajaran), di samping kemajuan, prestasi dan kebolehpasaran pelajar.

Maklum balas daripada pelbagai sumber, seperti pelajar, alumni, staf akademik, majikan, badan profesional dan ibu bapa akan membantu dalam meningkatkan kualiti program. Maklum balas juga boleh diperolehi melalui analisis prestasi pelajar dan daripada kajian datar.

Prestasi pelajar boleh diukur melalui purata tempoh pengajian, markah penilaian, kadar kelulusan dalam peperiksaan, kadar kejayaan dan keciciran, laporan pelajar dan alumni berhubung pengalaman pembelajaran mereka, di samping waktu yang digunakan pelajar dalam bidang minat tertentu mereka. Penilaian terhadap prestasi pelajar dalam peperiksaan dapat menghasilkan maklumat yang berguna. Di mana pemilihan pelajar telah dilakukan dengan sempurna, kadar kegagalan yang tinggi dalam sesuatu program menggambarkan wujudnya kepincangan sama ada dalam kandungan kurikulum berkenaan, dalam kegiatan pengajaran-pembelajaran atau dalam sistem penilaian. Jawatankuasa program perlulah memantau kadar prestasi setiap kursus dan menyiasat sekiranya didapati kadar tersebut terlalu tinggi atau terlalu rendah.

Maklum balas daripada pelajar, yang diperolehi misalnya melalui soal selidik dan perwakilan dalam jawatankuasa program, berguna untuk mengenal pasti masalah-masalah tertentu dan untuk menambah baik program.

Satu kaedah menilai keberkesanan program ialah kajian datar siswazah berkenaan. Jabatan perlu mempunyai mekanisme untuk memantau prestasi siswazah dan untuk memperoleh persepsi masyarakat dan majikan terhadap kekuatan dan kelemahan siswazah, dan untuk bertindak balas sewajarnya. (COPPA, 2010, m.s 36)

11. KEPEMIMPINAN, GOVERNAN DAN PENTADBIRAN

Terdapat pelbagai cara mentadbir sesebuah institusi pendidikan dan kaedah pengurusannya berbeza antara Pemberi Pendidikan Tinggi (PPT). Walaupun begitu, governan yang mencerminkan kepimpinan sesebuah organisasi pendidikan mestilah menumpukan penekanan ke atas aspek kecemerlangan dan kesarjanaan. Di peringkat jabatan, adalah amat penting bagi kepimpinan menyediakan garis panduan dan hala tuju yang jelas di samping membina perhubungan antara pelbagai kumpulan berdasarkan semangat keserakanan dan ketelusan, mengurus kewangan dan sumber-sumber lain dengan penuh tanggungjawab dan mengadakan perkongsian bersama pihak berkepentingan utama dalam bidang penyampaian, penyelidikan serta perundingan pendidikan. Kepimpinan jabatan hendaklah sentiasa mencurahkan dedikasi dalam segala usaha akademik dan kesarjanaan. Walaupun ikatan yang formal dapat menjamin dan mempertahankan hubungan-hubungan sebegini, ia paling berkesan dibangunkan melalui satu budaya hubungan timbal balik permuafakatan dan komunikasi terbuka. (COPPA, 2010, ms.38)

Khusus kepada tahap yang ditawarkan di PPT, kepimpinan program (contoh, Penyelaras, Ketua atau Dekan) seharusnya mempunyai kelayakan dan pengalaman berikut:

Diploma dan tahap di bawahnya

- i. Ijazah Sarjana Muda Multimedia Kreatif atau bidang yang berkaitan
ATAU
- ii. Diploma dengan sepuluh (10) tahun pengalaman dalam Multimedia Kreatif atau bidang yang berkaitan

Ijazah Sarjana Muda dan tahap di bawahnya

- i. Ijazah Sarjana dengan sekurang-kurangnya satu kelayakan dalam Multimedia Kreatif atau bidang yang berkaitan.

Ijazah Sarjana dan tahap di bawahnya

- i. Ijazah kedoktoran dengan sekurang-kurangnya satu kelayakan dalam Multimedia Kreatif atau bidang yang berkaitan
ATAU

- ii. Ijazah Sarjana dengan sepuluh (10) tahun pengalaman berkaitan, dengan sekurang-kurangnya satu kelayakan dalam Multimedia Kreatif atau bidang yang berkaitan.

Ijazah Kedoktoran

- i. Ijazah kedoktoran dengan tiga (3) tahun pengalaman dalam bidang berkaitan, dengan sekurang-kurangnya satu kelayakan dalam bidang Multimedia Kreatif.

ATAU

- ii. Ijazah Sarjana dengan 15 tahun pengalaman yang berkaitan dan latar belakang penerbitan penyelidikan yang aktif.

12. PENAMBAHBAIKAN KUALITI BERTERUSAN

Tuntutan masyarakat terhadap akauntibiliti PPT terus meningkat. Keperluan terus berubah, disebabkan kemajuan dalam sains dan teknologi dan ledakan pertumbuhan pengetahuan global yang semakin pantas serta luas tersebar. Dalam menghadapi segala cabaran ini, PPT tidak mempunyai pilihan selain menjadi organisasi pendidikan dinamik yang perlu secara sistematik dan berterusan, memantau dan mengkaji pelbagai isu demi merealisasikan segala tuntutan persekitaran yang sentiasa berubah ini. (COPPA, 2010, ms.41)

PPT diharapkan dapat menyediakan bukti tentang kebolehan untuk sentiasa maju seiring dengan perubahan yang berlaku dalam bidang serta keperluan pihak berkepentingan. Ini dapat ditunjukkan dengan, tetapi tidak terhad kepada:

- i. semakan semula modul setiap tahun;
- ii. semakan semula kurikulum program, diadakan sekurang-kurangnya sekali setiap 2-3 tahun
- iii. Pelantikan penilai luar/penasihat industri untuk penilaian proses kualiti
- iv. Jaringan industri;
- v. Semakan semula amalan penempatan industri dan rekod;
- vi. Sesi dialog dengan pihak berkepentingan
- vii. Penglibatan aktif staf akademik dalam persidangan, seminar, bengkel dan kursus pendek;
- viii. Pembentangan oleh penceramah jemputan, (dalam atau luar negara); dan
- ix. Penganjuran persidangan, seminar dan bengkel

Modul Cadangan: Pengkhususan / Penumpuan Multimedia Kreatif

Berikut adalah modul cadangan bidang Multimedia Kreatif yang secara lazimnya dimasukkan ke dalam program kajian dalam bidang masing-masing. Modul ini bersifat generik untuk membolehkan PPT memperkembangkan modul mengikut pengkhususan sumber manusia nasional serta keperluan pelajar dan keupayaan PPT. Dengan demikian, modul ini seharusnya dianggap sebagai pnduan yang luas dan akan merangkumi teori dan amali bidang Multimedia Kreatif. Modul tersebut juga harus dibahagikan seterusnya kepada bahagian pengenalan, pertengahan dan lanjutan atau mana-mana terminologi yang setara dengannya untuk mencerminkan kandungan modul. Walau bagaimanapun, modul peringkat pertengahan atau lanjutan tidak boleh ditawarkan sebelum modul pengenalan ditawarkan.

Multimedia Kreatif: Periklanan

- Pemodelan Berkomputer
- Bahasa Penskripan dan Pengarangan Multimedia
- Budaya Visual
- Pasca Penerbitan Video
- Kajian Interaksi
- Semiotik
- Aplikasi Internet
- Estetika Media
- Reka bentuk Bunyi
- Penghayatan Media
- Amalan Profesional
- Reka bentuk Inovasi Media
- Periklanan Atas Talian
- Media Persekitaran
- Penulisan Iklan
- Audio Visual dalam Periklanan
- e-Pemasaran
- Promosi Penjenamaan Berintegrasi

Multimedia Kreatif: Animasi dan Kesan Visual

- Art Seni
- Penciptaan Model
- Pencahayaan dan Bayang
- Reka Bentuk
- Penciptaan dan Reka bentuk Karektor
- Fizik
- Animasi
- Pengubahan
- Penskripan
- Penghasilan Kerangka Karektor
- Animasi Karektor
- Perakodan Pergerakan
- Perisian dan Teknologi
- Kesan Visual
- Proses Produksi
- Stereoskopi

Multimedia Kreatif: Reka bentuk dan Seni Digital

- Reka bentuk
- Lukisan dan Ilustrasi
- Penceritaan
- Reka bentuk 2D dan 3D
- Konsep Warna
- Catan dan Media Campuran
- Sejarah
- Animasi
- Pemprosesan Imej Digital
- Pembangunan Sesawang
- Konsep Visual untuk Pereka Grafik
- Kajian Kritis
- Fotografi
- Reka bentuk Audio
- Video
- Pengarangan Multimedia

- Komunikasi Visual

Multimedia Kreatif: Pembangunan Permainan

a) Seni Permainan

- Kajian Permainan Kritikal
- Prinsip Reka bentuk (Reka bentuk Grafik)
- Pemodelan 3D (*Low Polygon*)
- Animasi 3D
- Animasi 2D
- Prinsip Seni
- Asas Animasi
- Animasi Karektor
- Penghasilan Kerangka Karektor
- Reka bentuk Tahap
- Kesan dan Bayang untuk Permainan
- Konsep Seni dan Lukisan
- Pengimejan Digital
- Prinsip Animasi
- Pembangunan Permainan Kasual/Media Interaktif
- Proses Produksi Permainan
- Modifikasi Permainan
- Perekodan Pergerakan

b) Games Design

- Sejarah
- Reka bentuk
- Penceritaan
- Fizik
- Statistik
- Analisis Reka bentuk dan Pembangunan
- Projek Reka bentuk
- Pengaturcaraan
- Mekanik
- Alatan Reka bentuk
- Tahap Reka bentuk

- Estetika dan *Immersion*
- Pengujian dan Keseimbangan Permainan
- Pemasaran dan Penyelidikan

c) Teknologi Permainan⁵

- Asas Pengaturcaraan
- Pengaturcaraan Berorientasikan Objek
- Logik Permainan dan Penskripan
- Matematik dan Fizik untuk Permainan
- Struktur Data dan Algoritma
- Pembangunan Permainan Mudah Alih/Konsol
- Pembangunan Permainan 2D
- Pembangunan Permainan 3D
- Seni Bina Sistem Permainan
- Sistem Grafik dan API
- Penjanaan Kandungan Prosedur
- Editor Permainan dan Pembinaan Perkakasan
- Integrasi Analitikal Permainan dan *Monetization*
- Rangkaian Pelbagai Pemain

Multimedia Kreatif: Media Interaktif

- Amalan Seni dan Reka bentuk
- Animasi 2D dan 3D
- Naratif Video
- Konsep dan Pembangunan Berstruktur
- Sistem Penyampaian Sesawang
- Penskripan Interaktif
- Reka bentuk Interaksi
- Reka bentuk Eksperimen dan Refleksi
- Persekitaran Pembangunan Platform
- Pemodelan 3D
- Reka bentuk Audio
- Grafik Gerakan

⁵ *Ibid.* m.s. 5

- Pengubahan dan Pasca Produksi
- Interaksi Novel
- Penyelesaian Reka bentuk
- Pengurusan Kandungan
- Proses Produksi

Multimedia Kreatif: Reka bentuk Bunyi

- Seni Media
- Teori Muzik
- Sintesis Bunyi
- *Audio Desktop*
- Sistem Produksi
- Pengurusan dan Pendokumentasian Fail Audio
- Reka Bentuk Bunyi
- Teori Audio Digital
- Sejarah
- Bunyi Dalam Media
- Teknologi MIDI
- Kesan Bunyi dan *Foley*
- Bunyi Lokasi
- Bunyi Sekeliling
- Pasca Produksi

Mutimedia Kreatif: Video dan Filem

- Pengajian Seni dan Reka Bentuk
- Pengajian Filem dan Sejarah
- Fotografi
- Penghasilan Video
- Penulisan Skrip
- Penceritaan
- Papan Cerita
- Reka Bentuk Kreatif
- Teknologi
- Sinematografi

- Pengarahan
- Pengarahan Seni
- Reka Bentuk Produksi
- Proses Produksi Filem
- Grafik Pergerakan
- Bunyi
- Penyuntingan dan Penggubahan
- Penyiaran dan Penedaran
- Reka Bentuk Grafik

Multimedia Kreatif: Realiti Maya

- Prinsip
- Seni dan Reka Bentuk Realiti Maya
- Komunikasi Visual
- Faktor Kemanusiaan dan Kajian Pengalaman
- Proses Reka Bentuk Reality Maya
- Interaksi dan Reka Bentuk
- Ldanskap Digital
- Animasi 3D dan Media kinetik
- Simulasi, Pemodelan dan Penskripan
- Bunyi dan Ruang
- Realiti Tambahan
- Pemodelan 3D
- Bahan 3D
- Lukisan Figura Karektor
- Penghasilan Kerangka Karektor
- Animasi Karektor
- Perekodan Pergerakan
- Informasi dan Visual Terbenam
- Penghasilan Video