

DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN

DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

WARGANEGARA / CITIZEN

STRUKTUR PENGAJIAN DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN / PROGRAMME STRUCTURE DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
Kursus Universiti/ <i>University Courses</i>	16
Kursus Teras/ <i>Core Courses</i>	22
Pengkhususan/ <i>Specialization</i>	40
Elektif <i>Elective/ Courses</i>	9
Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH/ TOTAL	91

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM2112	Bahasa Melayu/ <i>Malay Language</i>	2
UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2
*****	Pengayaan Diri/ <i>Self Enrichment</i>	2
	Kokurikulum/ <i>Co –Curriculum</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		16

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ <i>Digital Information and Communication Technology Competency</i>	3
DKK1013	Matematik Diskrit untuk Komputeran / <i>Discrete Mathematics For Computing</i>	3
DGS1013	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamental of Programming</i>	3
DGS1023	Pengaturcaraan Permainan/ <i>Games Programming</i>	3
DGG1063	Gerakan Grafik Digital/ <i>Digital Graphic Motion</i>	3
DGM1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3
DGS1033	Pembangunan Web Multimedia/ <i>Multimedia Web Development</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		22

KURSUS PENGKhususan/ SPECIALIZATION COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGG1013	Lakaran Asas untuk Permainan/ <i>Fundamental Drawing for Games</i>	3
DGG1023	Pembangunan Papan Cerita/ <i>Storyboard Development</i>	3
DGG1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan/ <i>Game Design Principles</i>	3
DGG1043	Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design</i>	3
DGG1053	Reka Bentuk Interaksi/ <i>Interaction Design</i>	3
DGA1013	Animasi/ <i>Animation</i>	3
DGQ1013	Pengurusan Projek Permainan/ <i>Game Project Management</i>	3
DGB1013	Keusahawanan Permainan/ <i>Games Entrepreneurship</i>	3
DGS1014	Pembangunan Permainan 2D/ <i>2D Game Development</i>	4
DGS1024	Pembangunan Permainan 3D/ <i>3D Game Development</i>	4
DGM1014	Permainan Serius/ <i>Serious Game</i>	4
DGS1034	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		40

KURSUS ELEKTIF(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)
ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGS1043	Pembangunan Permainan Mobil/ <i>Mobile Game Development</i>	3
DGV1013	Teknik Audio Video/ <i>Audio Video Techniques</i>	3
DGP1023	Situated Gamification/ <i>Situated Gamification</i>	3
DGL1013	Realiti Maya/ <i>Virtual Reality</i>	3
DGP1013	Pembangunan Permainan Pendidikan/ <i>Educational Games Development</i>	3
PPI1013	Kewangan Keusahawanan/ <i>Entrepreneurial Finance</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9

LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
DLI1014	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		4

PENTING : KURSUS BAHASA INGGERIS PERINGKAT SIJIL PELAJARAN MALAYSIA (SPM)

Penggunaan Keputusan Mata Pelajaran Bahasa Inggeris Peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) untuk penempatan pelajar bagi kursus Bahasa Inggeris peringkat Diploma.

Keputusan peperiksaan mata Pelajaran Bahasa Inggeris peringkat SPM akan digunakan untuk menentukan samada pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) atau tidak seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1

Keputusan SPM	Kursus Bahasa Inggeris
A+ (Cemerlang Tertinggi) A (Cemerlang Tinggi) A- (Cemerlang) B+ (Kepujian Tertinggi) B (Kepujian Tinggi)	Tidak perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English). Pelajar boleh terus mengambil kursus BIK2012 (English Language).
C+ (Kepujian Atas) C (Kepujian) D (Lulus Atas) E (Lulus) G (Gagal)	Pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) dan perlu mendapat sekurang-kurangnya Gred "C" sebelum boleh mendaftar untuk kursus wajib BIK2012 (English Language).

IMPORTANT: MALAYSIAN CERTIFICATE OF EDUCATION (MCE) ENGLISH COURSE

Using the Malaysian Certificate of Education (MCE) English Result for the placement of students for English Courses in Diploma Level.

The MCE English Result will be used to determine whether students have to take the BIK2002 (English Foundation) Course or not as described in Table 1 below:

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
A+ (Super Distinction) A (High Distinction) A- (Distinction) B+ (Super Credit) B (High Credit)	<i>It's not necessary to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.</i>
C+ (Upper Credit) C (Credit) D (Upper Pass) E (Pass) G (Fail)	<i>Students must take the BIK2002 (Foundation Bahasa Inggeris) course and need to get at least a grade "C" before registering for the BIK2012 (Bahasa Inggeris Language) compulsory course.</i>

Table 1

WARGANEGARA / CITIZEN

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OGOS)
Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan
PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSE BY SEMESTER (AUGUST INTAKE)
Diploma in Game Design and Development

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2	UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2	UBM2112	Bahasa Melayu/ <i>Malay Language</i>	2
CPR2011	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum I</i> (Pembimbing Rakan Sebaya)	1	UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital / <i>Digital Information and Communication Competency</i>	3	CSR2021	Ko-Kurikulum II/ <i>Co – Curriculum II</i> (Kembara Alam)	1
DKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran/ <i>Discrete Mathematics for Computing</i>	3	DGG1023	Pembangunan Papan Cerita/ <i>Storyboard Development</i>	3
DGS1013	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamental of Programming</i>	3	DGG1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan/ <i>Game Design Principle</i>	3
DGG1013	Lakaran Asas Untuk Permainan/ <i>Fundamental Drawing for Games</i>	3	DGS1033	Pembangunan Web Multimedia/ <i>Multimedia Web Development</i>	4
DGM1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3	***	Pengayaan Diri/ <i>Self Enrichment</i>	2
JUMLAH/ TOTAL		20	JUMLAH/ TOTAL		20
SEMESTER III (Semester Khas/special semester)			SEMESTER IV		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DGS1023	Pengaturcaraan Permainan/ <i>Games Programming</i>	3	DGG1043	Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design</i>	3
DGQ1013	Pengurusan Projek Permainan/ <i>Game Project Management</i>	3	DGG1053	Reka Bentuk Interaksi/ <i>Interaction Design</i>	3
DGS1014	Pembangunan Permainan 2D/ <i>2D Game Development</i>	4	DGA1013	Animasi/ <i>Animation</i>	3
			DGG1063	Gerakan Grafik Digital/ <i>Digital Graphic Motion</i>	3
			DGS1024	Pembangunan Permainan 3D/ <i>3D Game Development</i>	4
			CUR2011	Ko – Kurikulum III/ <i>Co-Curriculum III</i> (Pertolongan Cemas)	1
			***	Elektif I/ <i>Elective I</i>	3
JUMLAH/TOTAL		10	JUMLAH/TOTAL		20

SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DGB1013	Keusahawanan Permainan/ <i>Games Entrepreneurship</i>	3	DLI1014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
DGM1014	Permainan Serius/ <i>Serious Games</i>	4			
DGS1034	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4			
***	Elektif II/ <i>Elective II</i>	3			
***	Elektif III/ <i>Elective III</i>	3			
	JUMLAH/TOTAL	17		JUMLAH/ TOTAL	4

***Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.**

**** For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.***

BUKAN WARGANEGARA / NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN /
PROGRAMME STRUCTURE DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT**

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
Kursus Universiti/ <i>University Courses</i>	16
Kursus Teras/ <i>Core Courses</i>	22
Pengkhususan/ <i>Specialization</i>	40
Elektif <i>Elective/ Courses</i>	9
Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH/ TOTAL	91

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UBM2122	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 1 / <i>Basic Malay Language Communication 1</i>	2
UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2
*****	Pengayaan Diri (Kompetensi IT/ Bahasa Asing) / <i>Self Enrichment (IT Competency/foreign language)</i>	4
*****	Kokurikulum/ <i>Co –Curriculum</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		16

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ <i>Digital Information and Communication Technology Competency</i>	3
DKK1013	Matematik Diskrit untuk Komputeran / <i>Discrete Mathematics For Computing</i>	3
DGS1013	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamental of Programming</i>	3
DGS1023	Pengaturcaraan Permainan/ <i>Games Programming</i>	3
DGG1063	Gerakan Grafik Digital/ <i>Digital Graphic Motion</i>	3
DGM1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3
DGS1033	Pembangunan Web Multimedia/ <i>Multimedia Web Development</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		22

KURSUS PENGKhususan/ SPECIALIZATION COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGG1013	Lakaran Asas untuk Permainan/ <i>Fundamental Drawing for Games</i>	3
DGG1023	Pembangunan Papan Cerita/ <i>Storyboard Development</i>	3
DGG1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan/ <i>Game Design Principles</i>	3
DGG1043	Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design</i>	3
DGG1053	Reka Bentuk Interaksi/ <i>Interaction Design</i>	3
DGA1013	Animasi/ <i>Animation</i>	3
DGQ1013	Pengurusan Projek Permainan/ <i>Game Project Management</i>	3
DGB1013	Keusahawanan Permainan/ <i>Games Entrepreneurship</i>	3
DGS1014	Pembangunan Permainan 2D/ <i>2D Game Development</i>	4
DGS1024	Pembangunan Permainan 3D/ <i>3D Game Development</i>	4
DGM1014	Permainan Serius/ <i>Serious Game</i>	4
DGS1034	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		40

KURSUS ELEKTIF(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)
ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGS1043	Pembangunan Permainan Mobil/ <i>Mobile Game Development</i>	3
DGV1013	Teknik Audio Video/ <i>Audio Video Techniques</i>	3
DGP1023	Situated Gamification/ <i>Situated Gamification</i>	3
DGL1013	Realiti Maya/ <i>Virtual Reality</i>	3
DGP1013	Pembangunan Permainan Pendidikan/ <i>Educational Games Development</i>	3
PPI1013	Kewangan Keusahawanan/ <i>Entrepreneurial Finance</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9

LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
DLI1014	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		4

BUKAN WARGANEGARA / NON CITIZEN

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER
Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan
PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSE BY SEMESTER
Diploma in Game Design and Development

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2	UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UBM2122	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 1 / <i>Basic Malay Language Communication 1</i>	2	***	Pengayaan Diri (Bahasa Asing) <i>/Self Enrichment (Foreign Language)</i>	2
CPR2011	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum I</i> (Pembimbing Rakan Sebaya)	1	***	Pengayaan Diri / <i>Self Enrichment</i>	2
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital / <i>Digital Information and Communication Technology Competency</i>	3	UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
	Matematik Diskrit Untuk Komputeran/ <i>Discrete Mathematics for Computing</i>	3	CSR2021	Ko-Kurikulum II/ <i>Co – Curriculum II</i> (Kembara Alam)	1
DKK1013	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamental of Programming</i>	3	DGG1023	Pembangunan Papan Cerita/ <i>Storyboard Development</i>	3
DGS1013	Lakaran Asas Untuk Permainan/ <i>Fundamental Drawing for Games</i>	3	DGG1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan/ <i>Game Design Principle</i>	3
DGG1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3	DGS1033	Pembangunan Web Multimedia/ <i>Multimedia Web Development</i>	4
DGM1013					
JUMLAH/ TOTAL		20	JUMLAH/ TOTAL		20
SEMESTER III (Semester Khas/ <i>special semester</i>)			SEMESTER IV		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DGS1023	Pengaturcaraan Permainan/ <i>Games Programming</i>	3	DGG1043	Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design</i>	3
DGQ1013	Pengurusan Projek Permainan/ <i>Game Project Management</i>	3	DGG1053	Reka Bentuk Interaksi/ <i>Interaction Design</i>	3
DGS1014	Pembangunan Permainan 2D/ <i>2D Game Development</i>	4	DGA1013	Animasi/ <i>Animation</i>	3
			DGG1063	Gerakan Grafik Digital/ <i>Digital Graphic Motion</i>	3
			DGS1024	Pembangunan Permainan 3D/ <i>3D Game Development</i>	4
			***	Elektif I/ <i>Elective I</i>	3
			CUR2011	Ko – Kurikulum III/ <i>Co- Curriculum III</i> (Pertolongan Cemas)	1
JUMLAH/TOTAL		10	JUMLAH/TOTAL		20

SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DGB1013	Keusahawanan Permainan/ <i>Games Entrepreneurship</i>	3	DLI1014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
DGM1014	Permainan Serius/ <i>Serious Games</i>	4			
DGS1034	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4			
***	Elektif II/ <i>Elective II</i>	3			
***	Elektif III/ <i>Elective III</i>	3			
	JUMLAH/TOTAL	17		JUMLAH/ TOTAL	4

*Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.

* *For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.*

DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)/ DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE (INTERNET COMPUTING)

WARGANEGARA / CITIZEN

STRUKTUR PENGAJIAN DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)/ PROGRAMME STRUCTURE DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE (INTERNET COMPUTING)

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
Kursus Universiti/ University Courses	16
Kursus Teras/ Core Courses	27
Pengkhususan/ Specialization	37
Elektif/ Elective Courses	9
Latihan Industri/ Industrial Training	4
JUMLAH/ TOTAL	93

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES		
KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM2112	Bahasa Melayu/ Malay Language	2
UBI2222	English Proficiency 2/ English Proficiency 2	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UPU2213	Asas Keusahawanan/ Basic Entrepreneurship	3
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ Malaysian Society and Culture	2
*****	Pengayaan Diri/ Self Enrichment	2
***	Kokurikulum/ Co –Curriculum	3
JUMLAH/ TOTAL		16

KURSUS TERAS/ CORE COURSES		
KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ Digital Information and Communication Technology Competency	3
DKD1013	Reka Bentuk Sistem Pangkalan Data/Database Design	3
DKK1013	Matematik Diskret untuk Komputeran/ Discrete Mathematics For Computing	3
DKK1023	Statistik dan Kebarangkalian/ Probability And Statistics	3
DKN1013	Asas Sistem Komputer/ Fundamental Of Computer System	3
DKN1043	Sistem Operasi Komputer/ Computer Operating System	3
DKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah/ Problem Solving Techniques	3
DKS1073	Asas Pengaturcaraan Objek/ Fundamental of Object-Oriented Programming	3
DKN1023	Komunikasi Data/ Data Communication	3
JUMLAH/ TOTAL		27

KURSUS PENGKhususan/ SPECIALIZATION COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKB1013	Perniagaan Komputeran/ <i>Business Computing</i>	3
DKB1023	E-Dagang/ <i>E-Commerce</i>	3
DKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi/ <i>Internet Technology And Innovation</i>	3
DKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif/ <i>Interaction Web Design</i>	3
DKN1033	Teknologi Rangkaian/ <i>Network Technology</i>	3
DKN1053	Keselamatan Internet/ <i>Internet Security</i>	3
DKN1063	Pengkomputeran Mobil/ <i>Mobile Computing</i>	3
DKS1083	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structure And Algorithms</i>	3
DKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web/ <i>Methodology Of Web System Development</i>	3
DKS1053	Asas Pembangunan Web/ <i>Fundamental Web Development</i>	3
DKS1063	Pembangunan Aplikasi Web/ <i>Web Application Development</i>	3
DKS1084	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		37

KURSUS ELEKTIF(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)/ ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGM1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3
DKE1083	Microprocessor/ <i>Microprocessor</i>	3
DKS1093	Pengaturcaraan Permainan Web/ <i>Web Game Programming</i>	3
DGV1013	Teknik Audio Video/ <i>Audio Video Techniques</i>	3
PPM1063	Prinsip Pemasaran/ <i>Principles Of Marketing</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9

LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
DLI1014	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		4

PENTING : KURSUS BAHASA INGGERIS PERINGKAT SIJIL PELAJARAN MALAYSIA (SPM)

Penggunaan Keputusan Mata Pelajaran Bahasa Inggeris Peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) untuk penempatan pelajar bagi kursus Bahasa Inggeris peringkat Diploma.

Keputusan peperiksaan mata Pelajaran Bahasa Inggeris peringkat SPM akan digunakan untuk menentukan samada pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) atau tidak seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1

Keputusan SPM	Kursus Bahasa Inggeris
A+ (Cemerlang Tertinggi) A (Cemerlang Tinggi) A- (Cemerlang) B+ (Kepujian Tertinggi) B (Kepujian Tinggi)	Tidak perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English). Pelajar boleh terus mengambil kursus BIK2012 (English Language).
C+ (Kepujian Atas) C (Kepujian) D (Lulus Atas) E (Lulus) G (Gagal)	Pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) dan perlu mendapat sekurang-kurangnya Gred "C" sebelum boleh mendaftar untuk kursus wajib BIK2012 (English Language).

IMPORTANT: MALAYSIAN CERTIFICATE OF EDUCATION (MCE) ENGLISH COURSE

Using the Malaysia Certificate of Education (MCE) English Exam Result for the placement of students for English Courses in Diploma Level.

The MCE English Result will be used to determine whether students have to take the BIK2002 (English Foundation) Course or not as described in Table 1 below:

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
A+ (Super Distinction) A (High Distinction) A- (Distinction) B+ (Super Kredit) B (High Credit)	<i>Don't have to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.</i>
C+ (Upper Credit) C (Credit) D (Upper Pass) E (Pass) G (Fail)	<i>Students must take the BIK2002 (Foundation Bahasa Inggeris) course and need to get at least a grade "C" before registering for the BIK2012 (Bahasa Inggeris Language) compulsory course.</i>

Table 1

WARGANEGARA / CITIZEN

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER
Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)
PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSE BY SEMESTER
Diploma in Computer Science (Internet Computing)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2	UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2	UBM2112	Bahasa Melayu/ <i>Malay Language</i>	2
CPR2011	Kokurikulum I/ <i>Co-Curriculum I (Pembimbing Rakan Sebaya)</i>	1	UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ <i>Digital Information and Communication Technology Competency</i>	3	CSR2021	Korikulum II/ <i>Co – Curriculum II (Kembara Alam)</i>	1
DKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran/ <i>Discrete Mathematics For Computing</i>	3	MKD1013	Reka Bentuk Sistem Pangkalan/ <i>Data Database Design</i>	3
DKN1013	Asas Sistem Komputer/ <i>Fundamental Of Computer System</i>	3	DKN1023	Komunikasi Data/ <i>Data Communication</i>	3
DKN1043	Sistem Operasi Komputer/ <i>Computer Operating System</i>	3	DKS1073	Asas Pengaturcaraan Objek/ <i>Fundamental of Object-Oriented Programming</i>	3
DKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah/ <i>Problem Solving Techniques</i>	3	***	Pengayaan Diri/ <i>Self Enrichment</i>	2
TOTAL/ JUMLAH		20	JUMLAH/ TOTAL		19
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DKB1013	Perniagaan Komputeran/ <i>Business Computing</i>	3	DKB1023	E-Dagang/ <i>E-Commerce</i>	3
DKK1023	Statistik dan Kebarangkalian/ <i>Probability And Statistics</i>	3	DKN1033	Teknologi Rangkaian/ <i>Network Technology</i>	3
DKS1053	Asas Pembangunan Web/ <i>Fundamental Web Development</i>	3	DKN1053	Keselamatan Internet/ <i>Internet Security</i>	3
			DKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web/ <i>Methodology Of Web System Development</i>	3
			DKS1063	Pembangunan Aplikasi Web/ <i>Web Application Development</i>	3
			DKS1083	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structure And Algorithms</i>	3
			***	Kursus Elektif I/ <i>Elective Course I</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9	JUMLAH/ TOTAL		21

SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi/ <i>Internet Technology And Innovation</i>	3	DLI1014	Latihan Industri <i>Industrial Training</i>	4
DKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif/ <i>Interaction Web Design</i>	3			
DKN1063	Pengkomputeran Mobil/ <i>Mobile Computing</i>	3			
DKS1084	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4			
CUR2011	Korikulum III/ <i>Co – Curriculum III (Pertolongan Cemas)</i>	1			
***	Kursus Elektif II/ <i>Elective Course II</i>	3			
***	Kursus Elektif III/ <i>Elective Course III</i>	3			
	JUMLAH/TOTAL	20		JUMLAH/ TOTAL	4

***Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.**

*** For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.**

BUKAN WARGANEGARA / NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)/
PROGRAMME STRUCTURE DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE (INTERNET COMPUTING)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
Kursus Universiti/ <i>University Courses</i>	16
Kursus Teras/ <i>Core Courses</i>	27
Pengkhususan/ <i>Specialization</i>	37
Elektif/ <i>Elective Courses</i>	9
Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH/ TOTAL	93

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UBM2122	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 1/ <i>Basic Malay Language Communication 1</i>	2
UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2
*****	Pengayaan Diri (Kompentasi IT/ Bahasa Asing) / <i>Self Enrichment (IT Compentensy/foreign language)</i>	4
***	Kokurikulum/ <i>Co –Curriculum</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		16

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ <i>Digital Information and Communication Competency</i>	3
DKD1013	Reka Bentuk Sistem Pangkalan Data/ <i>Database Design</i>	3
DKK1013	Matematik Diskrit untuk Komputeran/ <i>Discrete Mathematics For Computing</i>	3
DKK1023	Statistik dan Kebarangkalian/ <i>Probability And Statistics</i>	3
DKN1013	Asas Sistem Komputer/ <i>Fundamental Of Computer System</i>	3
DKN1043	Sistem Operasi Komputer/ <i>Computer Operating System</i>	3
DKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah/ <i>Problem Solving Techniques</i>	3
DKS1073	Asas Pengaturcaraan Objek/ <i>Fundamental of Object-Oriented Programming</i>	3
DKN1023	Komunikasi Data/ <i>Data Communication</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		27

KURSUS PENGKhususan/ SPECIALIZATION COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DKB1013	Perniagaan Komputeran/ <i>Business Computing</i>	3
DKB1023	E-Dagang/ <i>E-Commerce</i>	3
DKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi/ <i>Internet Technology And Innovation</i>	3
DKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif/ <i>Interaction Web Design</i>	3
DKN1033	Teknologi Rangkaian/ <i>Network Technology</i>	3
DKN1053	Keselamatan Internet/ <i>Internet Security</i>	3
DKN1063	Pengkomputeran Mobil/ <i>Mobile Computing</i>	3
DKS1083	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structure And Algorithms</i>	3
DKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web/ <i>Methodology Of Web System Development</i>	3
DKS1053	Asas Pembangunan Web/ <i>Fundamental Web Development</i>	3
DKS1063	Pembangunan Aplikasi Web/ <i>Web Application Development</i>	3
DKS1084	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		37

KURSUS ELEKTIF(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)/ ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
DGM1013	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3
DKE1083	Microprocessor/ <i>Microprocessor</i>	3
DKS1093	Pengaturcaraan Permainan Web/ <i>Web Game Programming</i>	3
DGV1013	Teknik Audio Video/ <i>Audio Video Techniques</i>	3
PPM1063	Prinsip Pemasaran/ <i>Principles Of Marketing</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9

LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
DLI1014	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		4

BUKAN WARGANEGARA / NON CITIZEN

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OGOS)
Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)
PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSE BY SEMESTER AUGUST INTAKE)
Diploma in Computer Science (Internet Computing)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU2312	Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia/ <i>Malaysian Society and Culture</i>	2	UBI2222	English Proficiency 2/ <i>English Proficiency 2</i>	2
UBM2122	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 1/ <i>Basic Malay Language Communication 1</i>	2	UPU2213	Asas Keusahawanan/ <i>Basic Entrepreneurship</i>	3
CPR2011	Kokurikulum I/ <i>Co-Curriculum I (Pembimbing Rakan Sebaya)</i>	1	***	Pengayaan Diri (Kompentasi IT/ Bahasa Asing) / <i>Self Enrichment</i>	2
DKT2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital/ <i>Digital Information and Communication Technology Competency</i>	3	CSR2021	Korikulum II/ <i>Co – Curriculum II (Kembara Alam)</i>	1
DKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran/ <i>Discrete Mathematics For Computing</i>	3	MKD1013	Reka Bentuk Sistem Pangkalan/ <i>Data Database Design</i>	3
DKN1013	Asas Sistem Komputer/ <i>Fundamental Of Computer System</i>	3	DKN1023	Komunikasi Data/ <i>Data Communication</i>	3
DKN1043	Sistem Operasi Komputer/ <i>Computer Operating System</i>	3	DKS1073	Asas Pengaturcaraan Objek/ <i>Fundamental of Object-Oriented Programming</i>	3
DKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah/ <i>Problem Solving Techniques</i>	3	***	Pengayaan Diri/ <i>Self Enrichment</i>	2
JUMLAH/ TOTAL		20	JUMLAH/ TOTAL		19
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
DKB1013	Perniagaan Komputeran/ <i>Business Computing</i>	3	DKB1023	E-Dagang/ <i>E-Commerce</i>	3
DKK1023	Statistik dan Kebarangkalian/ <i>Probability And Statistics</i>	3	DKN1033	Teknologi Rangkaian/ <i>Network Technology</i>	3
DKS1053	Asas Pembangunan Web/ <i>Fundamental Web Development</i>	3	DKN1053	Keselamatan Internet/ <i>Internet Security</i>	3
			DKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web/ <i>Methodology Of Web System Development</i>	3
			DKS1063	Pembangunan Aplikasi Web/ <i>Web Application Development</i>	3
			DKS1083	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structure And Algorithms</i>	3
			***	Kursus Elektif I/ <i>Elective Course I</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		9	JUMLAH/ TOTAL		21

SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
			DLI1014		
DKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi/ <i>Internet Technology And Innovation</i>	3		Latihan Industri <i>Industrial Training</i>	4
DKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif/ <i>Interaction Web Design</i>	3			
DKN1063	Pengkomputeran Mobil/ <i>Mobile Computing</i>	3			
DKS1084	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i>	4			
CUR2011	Kokurikulum III/ <i>Co-Curriculum III (Pertolongan Cemas)</i>	1			
***	Kursus Elektif II/ <i>Elective Course II</i>	3			
***	Kursus Elektif III/ <i>Elective Course III</i>	3			
JUMLAH/TOTAL		20		JUMLAH/ TOTAL	4

***Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.**

*** For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.**

KEMUDAHAN FIZIKAL FAKULTI

Fakulti Komputeran dan Meta-Teknologi mempunyai 20 buah makmal dan pejabat pentadbiran makmal beroperasi di Bangunan Teknologi Maklumat. Senarai makmal adalah seperti berikut:

BIL	NAMA BANGUNAN	BILANGAN MAKMAL
1	Bangunan Teknologi Maklumat	13
2	Makmal Pengetahuan Bersepadu (IKL)	7

Setiap makmal dilengkapi dengan pelbagai perisian dan kelengkapan peralatan terkini yang menyokong pengajaran dan pembelajaran. Selain daripada pengajaran dan pembelajaran, makmal ini juga dibuka kepada semua pelajar fakulti untuk mendapatkan maklumat dan bahan-bahan melalui capaian internet bagi membuat tugas, projek serta penyelidikan.

Perincian makmal-makmal Teknologi Maklumat adalah seperti berikut:

BIL.	MAKMAL	BILANGAN
1	Makmal Komputer Pengajaran dan Pembelajaran (UMUM)	10
2	Makmal Multimedia	2
3	Makmal Pengajaran Mikro	1
4	Makmal Rangkaian (<i>Linux</i>)	1
5	Makmal <i>Thin-Client</i>	1
6	Makmal Teknologi Kejuruteraan	1
7	Makmal Penyelenggaraan Komputer	1
8	Makmal Robotik	1
9	Makmal Elektronik	1
10	Makmal Kejuruteraan Perisian	1
JUMLAH		20

PHYSICAL FACILITIES

Faculty Computing and Meta-Technology has 20 laboratories and laboratory administration office operated at Bangunan Teknologi Maklumat. List of laboratory as follows:-

NO.	BUILDINGS	LABORATORY
1	<i>Information and Technology Building</i>	13
2	<i>Intergrated Knowledge Lab</i>	7

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

The labs information details are as follows:

NO.	TYPE OF LABORATORY	TOTAL
1	<i>Teaching and Learning Computer Labs</i>	10
2	<i>Multimedia Lab</i>	2
3	<i>Micro Teaching Lab</i>	1
4	<i>Network Lab (Linux)</i>	1
5	<i>Thin-Clients Lab</i>	1
6	<i>Engineering Technology Lab</i>	1
7	<i>Computer Maintenance Lab</i>	1
8	<i>Robotic Lab</i>	2
9	<i>Electronic Lab</i>	1
10	<i>Software Engineering Lab</i>	1
OVERALL TOTAL		20