

Maklumat Kursus

- 1) Kod Kursus : TTH4086**
- 2) Nama Kursus / Course Title : Projek /Project**
- 3) Kredit : 6**
- 4) Taraf Kursus : Wajib Program**
- 5) Sinopsis / Synopsis :**

Kursus ini melatih pelajar untuk membangun sistem multimedia mengikut prinsip kejuruteraan perisian secara individu. Berdasarkan usulan, spesifikasi keperluan dan reka bentuk yang telah dihasilkan di semester terdahulu, pelajar perlu membangun sistem multimedia dengan menggunakan kaedah, teknik dan alatan yang bersesuaian di dalam jangkamasa yang ditetapkan. Pelajar seterusnya akan membentang sistem multimedia yang dihasilkan.

This course trains students to develop a multimedia systems according to software engineering principles individually. Based on the proposal, system requirements specification and high level design specification produced in previous semester, students need to develop a multimedia systems by using the appropriate methods, techniques and tools within a stipulated time frame. The students later have to present the multimedia systems produced.

- 6) Pra-Keperluan : TTH4172**
- 7) Keperluan Kursus¹ untuk Menduduki Peperiksaan / Course Requirements to sit for Examination (Rujuk Peraturan UKM Pengajian Sarjanamuda pindaan 2009).**

Pelajar perlu memenuhi 70% keperluan komponen pentaksiran kursus tetapi tidak termasuk komponen pentaksiran penilaian akhir dengan melengkap item pentaksiran tersebut semasa minggu pengkuliahuan.
- 8) Rujukan:**

Projects in Computing and Information Systems: A Student's Guide (3rd Ed), Pearson Education, 2015.

Dawson, C. 2009. Projects in Computing and Information Systems: A Student's Guide. 2nd Edition. Addison Wesley.

Gido, J. and Clements, J. P. 2012. Successful Project Management. 5th Edition. Cengage Learning.

Hughes, B. and Cotterell, M. 2009. Software Project Management. 5th Edition. McGraw-Hill.

Pusat Pengurusan Siswazah. 2009. Panduan Penulisan Tesis Gaya UKM. Edisi Semak Kedua. Percetakan Watan.

¹ Keperluan Kursus boleh meliputi peratusan kehadiran, bilangan/peruntukan markah tugas/laporan yang telah dihantar, bilangan/peruntukan markah ujian yang telah diduduki serta komponen pentaksiran lain sepanjang minggu pengkuliahuan. Pelajar yang dihalang untuk menduduki peperiksaan perlu dikenal pasti selewat-lewatnya 2 minggu sebelum peperiksaan bermula dan tertakluk kepada kelulusan Timbalan Pendaftar Akademik.

9) Senarai Hasil Pembelajaran Kursus :

Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:

HPK1	Membangun Sistem Multimedia berdasarkan spesifikasi, kaedah dan teknik seperti yang diusul berteraskan prinsip Kejuruteraan Perisian. <i>Develop a Multimedia System based on proposed specifications, methods and techniques that use Software Engineering principles.</i>
HPK2	Mengamal sikap bertanggungjawab, beretika dan professional. <i>Practice responsibility, ethical and professional attitude.</i>
HPK3	Membentang projek yang dihasil secara lisan dan bertulis. <i>Present the project verbally and written.</i>
HPK4	Mengintegrasikan pengetahuan sedia ada dan baharu yang berkaitan Pembangunan Sistem Multimedia menggunakan prinsip Kejuruteraan Perisian. <i>Integrate existing and new knowledge related to the Multimedia System Development that applies Software Engineering principles.</i>
HPK 5	Menghasil projek yang memangkin kepada nilai keusahawanan. <i>Produce projects that catalyse the entrepreneurial values.</i>

10) Hasil Pembelajaran Program (HPP)

Pada akhir program ini, pelajar berupaya untuk:

HPP1	Mempamer pengetahuan berkenaan fakta penting, konsep, prinsip dan teori yang berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
HPP2	Mengaplikasi metodologi, model dan teknik bersesuaian yang menjadi asas untuk analisis, reka bentuk, pembangunan, pengujian dan perlaksanaan, penilaian, penyenggaraan dan dokumentasi perisian sistem berskala besar.
HPP3	Menyemai kemahiran dan tanggungjawab sosial dalam membangun produk komputeran berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
HPP4	Mempamer sikap profesionalisme dan sosial serta pertimbangan etika yang berlandaskan prinsip etika dan perundangan berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
HPP5	Mempamer kemahiran berkomunikasi, kerja berpasukan, kepimpinan dan antara perorangan.
HPP6	Mengguna teknik yang relevan dan mempamer kemahiran menganalisis dan berfikiran kritis dalam menyelesaikan masalah berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
HPP7	Mengaplikasi kemahiran pengurusan maklumat dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.

HPP8	Mengaplikasi kemahiran mengurus dan keusahawanan dalam perspektif meluas berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
-------------	--

Copyright@ftsm

11) Pentaksiran:

TTTH4086: Projek Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:		Tahap Taksronomi	Indikator	HPP	Pemboleh (1) / Penentu (2)	Kaedah Penyampaian	Kaedah Pentaksiran (%)			
							Penyeliaan Berkala	Laporan Akhir	Pembentangan Akhir Semester	
HPK1	Membangun sistem multimedia berdasarkan spesifikasi, kaedah dan teknik yang bersesuaian dengan usulan berteraskan projek yang menggunakan prinsip Kejuruteraan Perisian.	P7	• Produk Akhir	2	2	Penyeliaan	10	10	5	100
HPK2	Mengamalkan sikap bertanggungjawab, beretika dan professional.	A2	• Sikap dan Etika yang diamalkan	4	2	Penyeliaan	10			10
HPK3	Membentang projek yang dihasilkan secara lisan dan bertulis.	A2	• Pembentangan usulan • Laporan akhir	5	2	Penyeliaan		15	15	10
HPK4	Mengintegrasikan pengetahuan sedia ada dan baharu yang berkaitan projek pembangunan sistem multimedia yang menggunakan prinsip Kejuruteraan Perisian.	C6	• Produk akhir • Kaedah baharu yang digunakan	7	2	Penyeliaan	10	5	5	40
HPK5	Menghasil projek yang memangkin kepada nilai keusahawanan	C6	• Nilai komersil produk yang dihasilkan	8	2	Penyeliaan		5	10	80
JUMLAH/ TOTAL							30%	35%	35%	240 jam