

## **Maklumat Kursus**

- 1) Kod Kursus :** TTH4172
- 2) Nama Kursus / Course Title :** Usulan Projek / Proposed Project
- 3) Kredit :** 2
- 4) Taraf Kursus :** Wajib Program
- 5) Sinopsis / Synopsis :**

Melalui sokongan penyelia, pelajar perlu menunjukkan keupayaan untuk memahami dan menaakul bidang yang diterokai melalui sesi perbincangan dengan bersandarkan perancangan yang teliti. Adalah menjadi matlamat penting bagi projek tahun akhir untuk membudayakan pelajar kepada konsep pembelajaran kendiri serta kaedah mengasimilasi bahan dari pelbagai sumber bagi membentuk konsep, pendapat, hujjah dan ide yang tersendiri. Projek yang dipilih perlu mencapai tahap kompleksiti yang bersesuaian dengan tahap pengajian serta perlu diterjemahkan sebagai penyelesaian aras tinggi dalam bentuk gambarajah, model, rangka-kerja, carta alir, kod pseudo dan sebagainya. Dapatkan daripada aktiviti yang disenaraikan perlu dilapor, dibentang dan dipertahankan sebelum pembangunan projek dimulakan pada semester yang berikutnya.

*With the facilitation of the supervisor, students should demonstrate the understanding and reasoning toward the chosen subject matter through series of discussions and seminars that are based on meticulous planning. It is a very important purpose of the project to acquaint students with the concept of independent study and the assimilation of material from a variety of sources in order to develop independent concepts, thoughts, arguments and ideas. The project undertaken must demonstrate sufficient complexity in the field that is equivalent to the level of study, which need to be presented as a high-level solution in the form of diagram, model, framework, flow chart, pseudo code and along with others. The findings from the listed activities need to be reported, presented and defended before continuing with the development phase in the following semester.*

- 6) Pra-Keperluan :** Tiada.
- 7) Keperluan Kursus<sup>1</sup> 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 pengkuliahan.

---

<sup>1</sup> 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 pengkuliahan. Pelajar yang dihalang untuk menduduki peperiksaan perlu dikenal pasti selewat-lewatnya 2 minggu sebelum peperiksaan bermula dan tertakluk kepada kelulusan Timbalan Pendaftar Akademik.

**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.

**9) Senarai Hasil Pembelajaran Kursus :**

Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:

<b>HPK1</b>	Menganalisis kajian susastera dari sumber yang berbagai; <i>Conduct literature review from multiple sources</i>
<b>HPK2</b>	Mencadangkan penyelesaian dengan menggunakan kaedah dan teknik bersesuaian; <i>Propose solution using suitable methods and techniques</i>
<b>HPK3</b>	Mempertahankan usulan projek ; <i>Defend the project proposal</i>

**10) Hasil Pembelajaran Program (HPP)**

Pada akhir program ini, pelajar berupaya untuk:

<b>HPP1</b>	Mempamer pengetahuan berkenaan fakta penting, konsep, prinsip dan teori yang berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP2</b>	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.
<b>HPP3</b>	Menyemai kemahiran dan tanggungjawab sosial dalam membangun produk komputeran berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP4</b>	Mempamer sikap profesionalisme dan sosial serta pertimbangan etika yang berlandaskan prinsip etika dan perundangan berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP5</b>	Mempamer kemahiran berkomunikasi, kerja berpasukan, kepimpinan dan antara perorangan.

<b>HPP6</b>	Mengguna teknik yang relevan dan mempamer kemahiran menganalisis dan berfikiran kritis dalam menyelesai masalah berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP7</b>	Mengaplikasi kemahiran pengurusan maklumat dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP8</b>	Mengaplikasi kemahiran mengurus dan keusahawanan dalam perspektif meluas berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.

Copyright@ftsm

**11) Pentaksiran:**

TTTH4072: Pelan Projek Kejuruteraan Perisian Pembangunan Sistem Multimedia.		Tahap Taksonomi	Indikator	HPP	Pemboleh (1) / Penentu (2)	Kaedah Penyampaian	Kaedah Pentaksiran (%)				Beban Pembelajaran Pelajar (SLT)
	Pada akhir program ini, pelajar berupaya untuk:						Laporan Refleksi	Penyeliaan Berkala	Laporan Akhir	Pembentangan Akhir Semester	
<b>HPK1</b>	Menganalisis kajian susastera dari sumber yang berbagai.	C4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyataan masalah yang jelas</li> </ul>	7	2	Penyeliaan	10	10			30
<b>HPK2</b>	Mencadangkan penyelesaian dengan menggunakan kaedah dan teknik bersesuaian.	C6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rangka penyelesaian</li> </ul>	6	2	Penyeliaan	10	10	20	10	40
<b>HPK3</b>	Mempertahankan usulan projek.	A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembentangan usulan</li> </ul>	5	2	Penyeliaan		10		20	10
<b>JUMLAH/ TOTAL</b>							20%	30%	20%	30%	80 jam