

KURIKULUM KURSUS TAHAP KECEKAPAN 5 BAGI PEGAWAI PEREKA GRED B52

1. MATLAMAT

Menilai kebolehan pegawai mensintesis dan memimpin serta membimbing beberapa pasukan kerja/fungsi organisasi.

2. TUJUAN

- i. Untuk menilai kompetensi pegawai bagi memenuhi salah satu syarat anjakan gaji (AG) di Tahap Kecekapan 5; dan
- ii. Untuk memantapkan pegawai dalam bidang pengetahuan dan kemahiran umum dan khusus serta nilai-nilai peribadi supaya dapat memimpin disamping membimbing beberapa pasukan kerja/fungsi organisasi.

3. PEGAWAI YANG LAYAK MENGIKUTI KURSUS

Pereka Gred B52

4. KOMPETENSI

4.1 KOMPETENSI

- a. Kebolehan memimpin Bahagian/Seksyen
- b. Kebolehan merancang pembangunan sumber-sumber di Bahagian
- c. Kebolehan menggunakan aplikasi ICT
- d. Kebolehan membuat keputusan dan penyelesaian sesuatu masalah
- e. Kebolehan berkomunikasi dengan berkesan
- f. Kebolehan bekerja dalam pasukan
- g. Kebolehan mengurus masa
- h. Kebolehan merancang, melaksana, menganalisa dan menilai fungsi Bahagian
- i. Keutuhan serta kemantapan nilai dan etika
- j. Kebolehan mengurus diri (*self management*)
- k. Kebolehan pengurusan strategik
- l. Kebolehan mengurus konflik
- m. Kebolehan berunding (*negotiation skills*)
- n. Kebolehan kaunseling
- o. Aprisiasi Seni
- p. Rekabentuk Grafik dan Pembinaan Identiti
- q. Penghayatan Seni
- r. Pengenalan Multimedia
- s. Rekabentuk Grafik Multimedia
- t. Rekabentuk Grafik dan Pembangunan E-learning
- u. Pembangunan Pemikiran Kreatif
- v. Grafik Animasi dan Aplikasi 3 Dimensi
- w. Digital Desktop Video/Kerja Projek

- x. Grafik dan Reproduksi

5. MODUL KURSUS

i. Kemahiran Umum:

- a. Pengurusan Organisasi;
- b. Pengurusan Sumber Manusia;
- c. Kepimpinan
- d. Pengurusan Kewangan;
- e. Pengurusan Kritikal;
- f. Kemahiran komunikasi;
- g. Pengurusan Rekabentuk
- h. Kemahiran Perundingan
- i. Pengurusan dan Perancangan Strategik

ii. Kemahiran Khusus:

- a. Aprisiasi Seni
- b. Rekabentuk Grafik dan Pembinaan Identiti
- c. Penghayatan Seni
- d. Pengenalan Multimedia
- e. Rekabentuk Grafik Multimedia
- f. Rekabentuk Grafik dan Pembangunan E-learning
- g. Pembangunan Pemikiran Kreatif
- h. Grafik Animasi dan Aplikasi 3 Dimensi
- i. Digital Desktop Video/Kerja Projek
- j. Grafik dan Reproduksi

6. **TEMPOH KURSUS:** **Hari:** Bergantung kepada kursus yang berkaitan

Jam: 210 jam

7. PENDEKATAN KURSUS

1. Ceramah
2. Tugas/Latihan
3. Perbincangan
4. Persembahan
5. Kerja Projek
6. Tutorial

8. PENILAIAN KURSUS

- | | | | |
|---------------------------|---|-----|-----|
| 1. Ujian | : | 30% | |
| 2. Penilaian | : | 70% | |
| • Tugas Individu | - | | 45% |
| • Tugas Kumpulan | - | | 25% |
| • Penilaian Personaliti | - | | 25% |
| • Penilaian Rakan Sejawat | - | | 5% |

9. **PELAN MENGAJAR** : Rujuk Lampiran

10. RUJUKAN

1. Multimedia – Concepts and Practice – Stephen McGloughlin
2. The Power of Art – Richard Lewis and Susan I. Lewis
3. From Line to Design: Design Graphic Communication – Scott VanDyke
4. Graphic Communication as a Design Tool – Omar Faruque

5. Understanding Color; An Introduction for Designers – Linda Holtzschue
6. Principles of Graphic Design – Andrew Mundi (www.mundidesign.com)
7. Artforms-Fourth Edition – Duane and Sarah Preble
8. Critikal Thinking – Richard W. Paul & Linda Elder
9. The Team Handbook – Peter R. Scholtes
10. Principles & Practices of TQM – Thomas J. Cartin
11. Leadership Skills – William R. Tracey
12. The Transformational Leader – Noel M. Tichy & Marry Anne Devanma
13. The Art of Leadership – Skill Buiding That Produce Results – Lin Bothwell
14. The Third Wave – Alvin Toffler
15. Creating Quality-Concept, Systems, Strategies & Tools – William J. Kolorik

MODUL KURSUS

BIL	MODUL	MASA
1.	Kemahiran Umum	
	1. Pengurusan Organisasi	12 jam
	2. Pengurusan Sumber Manusia	16 jam
	3. Kepimpinan	12 jam
	4. Pengurusan Kewangan	12 jam
	5. Pengurusan Kritikal	8 jam
	6. Kemahiran Komunikasi	8 jam
	7. Pengurusan Rekabentuk	8 jam
	8. Kemahiran Perundingan	12 jam
	9. Pengurusan dan Perancangan Strategik	16 jam
	Jumlah	104 jam
2.	Kemahiran Khusus	
	1. Aprisiasi Seni	8 jam
	2. Rekabentuk Grafik dan Pembinaan Identiti	12 jam
	3. Penghayatan Seni	12 jam
	4. Pengenalan Multimedia	10 jam
	5. Rekabentuk Grafik Multimedia	10 jam
	6. Rekabentuk Grafik dan Pembangunan E-Learning	16 jam
	7. Pembangunan Pemikiran Kreatif	16 jam
	8. Grafik Animasi dan Aplikasi 3 Dimensi	8 jam
9. Digital Desktop Video/Kerja Projek	10 jam	

	10. Grafik dan Reproduksi	12 jam
	Jumlah	106 jam
	JUMLAH KESELURUHAN	210 jam