

Maklumat Kursus

- 1) **Kod Kursus** : **TTTK4086**
- 2) **Nama Kursus / Course Title** : **Projek /Project**
- 3) **Kredit** : **6**
- 4) **Taraf Kursus** : **Wajib Program**
- 5) **Sinopsis / Synopsis** :

Kursus ini adalah merupakan kesinambungan dari kursus usulan projek yang bertujuan melatih pelajar untuk melaksanakan projek secara individu berdasarkan usulan projek yang telah dibangunkan sebelum ini. Kaedah penyelesaian atau pembangunan yang dipilih perlulah mencerminkan kompleksiti yang bersesuaian dengan tahap pengajian dan bidang yang diceburi. Sepertimana di dalam kursus usulan projek, adalah menjadi matlamat kursus ini untuk membudayakan kepada konsep pembelajaran sendiri dengan bantuan penyelia. Melalui kursus ini, pelajar dijangka dapat mengasimilasi pengetahuan dan kemahiran yang telah diperoleh di sepanjang pengajian dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dipilih. Ia menitikberatkan keupayaan mengaplikasikan teknik perkomputeran yang bersesuaian berdasarkan analisis dan spesifikasi yang telah diusulkan. Turut ditekankan konsep pembelajaran sepanjang hayat bagi memanfaatkan kemahiran sedia ada dan kemahiran baharu yang sedang dipelopori. Pada masa yang sama, sifat bertanggungjawab, beretika dan profesional juga turut digarap dalam membentuk kewibawaan individu yang berciri keusahawanan. Hasil daripada aktiviti pembangunan yang dijalankan ini perlu dilaporkan, dibentangkan dan dipertahankan mengikut perancangan yang telah ditetapkan dari masa ke semasa.

This course is a continuation from the project proposal course that aims to guide students to undertake individual projects based on their proposals. The chosen method of solution or development should reflect the complexity that corresponds to the levels of study and fields of endeavor. As in the course of project proposals, it is the objective of the course is to embrace the concept of self-learning with the support of a supervisor. Through this course, students are expected to be able to assimilate the knowledge and skills acquired during their studies to solve the problems that have been selected. It emphasizes the ability to apply appropriate computing technique based on the proposed analysis and specifications. Also emphasized the concept of lifelong learning to maximize the benefit of existing and new skills that are being explored. At the same time, responsible, ethical and professional also worked in shaping the entrepreneurial individual integrity. As a result of this ongoing development activities that have reported, presented and defended according to a predetermined plan from time to time.

- 6) **Pra-Keperluan** : **TTTK4172 Usulan Projek**

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

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 pengkuliahan. Pelajar yang

Pelajar perlu memenuhi 70% keperluan komponen pentaskiran kursus tetapi tidak termasuk komponen pentaskiran penilaian akhir dengan menghantar item pentaskiran tersebut semasa minggu pengkuliahahan.

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

HPK 1	Membangun sebuah produk komputeran berdasarkan spesifikasi, kaedah dan teknik seperti yang diusul. <i>Develop a computing product based on proposed specifications, methods and techniques.</i>
HPK 2	Mengamalkan sikap bertanggungjawab, beretika dan profesional. <i>Practice responsibility, ethical and professional attitude.</i>
HPK 3	Membentangkan projek yang dihasilkan secara lisan dan bertulis. <i>Present the project verbal and written.</i>
HPK 4	Mengintegrasikan pengetahuan sedia ada dan baharu yang berkaitan dalam bidang Sains Komputer. <i>Integrate existing and new knowledge related to Computer Science.</i>
HPK 5	Menghasilkan projek yang mempunyai nilai komersial. <i>Develop a project that have commercial value.</i>

10) Hasil Pembelajaran Program (HPP)

Pada akhir program ini, pelajar berupaya untuk

dihalang untuk menduduki peperiksaan perlu dikenal pasti selewat-lewatnya 2 minggu sebelum peperiksaan bermula dan tertakluk kepada kelulusan Timbalan Pendaftar Akademik.

HPP1	Mempamer pengetahuan berkenaan fakta asas, konsep, prinsip dan teori yang berkaitan bidang Sains Komputer
HPP2	Mengaplikasi kemahiran komputeran dalam menganalisis, pemodelan, mereka bentuk, membangun, mengaturcara dan menilai penyelesaian komputeran yang cekap berkaitan bidang Sains Komputer
HPP3	Menyemai kemahiran dan tanggungjawab sosial dalam membangun produk komputeran berkaitan bidang Sains Komputer
HPP4	Mempamer sikap profesionalisme dan sosial serta pertimbangan etika yang berlandaskan prinsip etika dan perundangan berkaitan bidang Sains Komputer
HPP5	Mempamer keupayaan memimpin, kemahiran antara perorangan dan bekerja secara berpasukan
HPP6	Mempamer kemahiran menganalisis dan berfikiran kritis dalam menyelesaikan masalah mengguna teknik berkaitan Sains Komputer
HPP7	Mempraktik kemahiran pengurusan maklumat dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya berkaitan Sains Komputer
HPP8	Mempraktik kemahiran mengurus dan keusahawanan dalam perspektif meluas berkaitan bidang Sains Komputer

Copyright@ftsm

11) Pentaksiran:

TTTTK4086: Projek Sains Komputer Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:		Tahap Taksonomi	Indikator	HPP	Pemboleh (1) / Penentu (2)	Kaedah Penyampaian	Kaedah Pentaksiran (%)			Beban Pembelajaran Pelajar (SLT)
							Penyeliaan Berkala	Laporan Akhir	Pembentangan Akhir Semester	
1.	Membangun sebuah produk komputeran berdasarkan spesifikasi, kaedah dan teknik seperti yang diusul.	P7	• Produk Akhir	2	2	Penyeliaan	10	10	5	120
2.	Mengamalkan sikap bertanggungjawab, beretika dan professional.	A2	• Sikap dan Etika yang diamalkan	4	2	Penyeliaan	10			20
3.	Membentangkan projek yang dihasilkan secara lisan dan bertulis.	A2	• Pembentangan usulan • Laporan akhir	5	2	Penyeliaan		10	10	20
4.	Mengintegrasikan pengetahuan sedia ada dan baharu yang berkaitan dalam bidang Sains Komputer.	C6	• Produk akhir • Kaedah baharu yang digunakan	7	2	Penyeliaan	10	10	10	60
5.	Menghasilkan projek yang memangkin kepada nilai keusahawanan.	C6	• Nilai komersil produk yang dihasilkan	8	2	Penyeliaan		5	10	20
JUMLAH/ TOTAL							30%	35%	35%	240 jam