



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

PERANAN DAN TANGGUNGJAWAB INDUSTRI

Pegawai yang bertanggungjawab hendaklah:

1. Bersetuju untuk menyediakan tugas yang sesuai dan khusus kepada pelajar latihan industri berdasarkan bidang pengajian pelajar yang selaras dengan kemahiran teknikal dan objektif pembelajaran program tersebut. Tugas tersebut hendaklah memberi peluang kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan akademik dalam situasi sebenar industri;
2. Memastikan pelaksanaan program latihan industri pelajar adalah sepenuh masa (20 minggu untuk program diploma politeknik dan 16 minggu / 20 minggu / 6 bulan untuk program sijil kolej komuniti);
3. Memastikan pelajar menerima panduan, penyeliaan dan perlindungan keselamatan yang mencukupi sepanjang tempoh latihan industri;
4. Memberi bimbingan kepada pelajar tentang undang-undang dan peraturan yang berkaitan dengan tugas;
5. Mempunyai sumber, peralatan, dan kakitangan yang mencukupi serta terlatih untuk menyediakan program latihan industri kepada pelajar;
6. Melaksanakan penilaian/pemarkahan latihan industri kepada pelajar bagi mencapai hasil pembelajaran program; dan
7. Melaporkan atau memaklumkan kepada pihak institusi sekiranya terdapat masalah atau cabaran dalam menangani pelajar latihan industri.

Nota: Borang ini perlu dikembalikan kepada institusi bersama-sama Borang Jawapan Penempatan Latihan Industri



BIDANG DAN SKOP LATIHAN PELAJAR LATIHAN INDUSTRI

DIPLOMA REKABENTUK GRAFIK (DRG)

SINOPSIS DAN HASIL PEMBELAJARAN LATIHAN INDUSTRI

Latihan industri menyediakan pelajar dengan kemahiran kebolehpasaran dan teknologi industri semasa dalam persekitaran kerja sebenar. Kursus ini membolehkan pelajar merasai budaya kerja di tempat kerja serta menyediakan platform untuk pelajar mempraktikkan kemahiran dan pengetahuan yang dipelajari. Atribut yang dikehendaki termasuk orientasi organisasi dan etika profesional, komunikasi berkesan, kepimpinan dan kerja berpasukan, pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat, serta pengurusan diri dan minda keusahawanan di tempat kerja.

1. Melaksanakan tugas mengikut keperluan pekerjaan di tempat kerja
2. Mempamerkan kemahiran komunikasi dan sosial yang berkesan di tempat kerja
3. Menyepadukan nilai, sikap dan profesionalisme secara berkesan di tempat kerja
4. Membangunkan tanggungjawab kepimpinan dan kerja berpasukan di tempat kerja
5. Mengatur pengurusan maklumat dengan sewajarnya di tempat kerja
6. Mengintegrasikan kemahiran pembelajaran sepanjang hayat dan minda keusahawanan di tempat kerja

SINOPSIS PROGRAM

Program Diploma Reka Bentuk Grafik direka untuk merangkumi disiplin seni yang luas, komunikasi reka bentuk grafik dan media baharu. Asas reka bentuk grafik termasuk sejarah reka bentuk grafik, fotografi, elemen dan prinsip reka bentuk grafik. Program ini menggabungkan Typography, Digital Imaging, Digital Illustration, Digital Publishing, Motion Graphic, Interactive Design, Creative Advertising, Corporate Identity Design and Packaging Design.

Arahan: Tandakan bidang atau skop latihan yang bakal ditawarkan kepada pelajar.

Bil.	Bidang Tumpuan	Tandakan (√)
	PROSES REKABENTUK	
1	Rekebentuk ringkas	
2	Penyelesaian masaalah rekabentuk	
3	Mengembangkan idea dalam pendekatan reka bentuk	
4	<i>Prototyping</i>	
	MEDIA CETAK DAN ELEKTRONIK	
5	Rekabentuk <i>typography</i>	
6	Rekabentuk korporat indentiti	
7	Rekabentuk Pengiklanan	
8	Photografi	
9	Media Digital	
	PENGUNAAN APLIKASI	
10	<i>Adobe Illustrator</i>	
11	<i>Adobe Photoshop</i>	
12	<i>Adobe Indesign</i>	
13	<i>Adobe Flash Professional</i>	

Nota: Borang ini perlu dikembalikan kepada institusi bersama-sama Borang Jawapan Penempatan Latihan Industri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

14	<i>Adobe Premiere</i>	
15	<i>Adobe After Effect</i>	
16.	Lain-lain (nyatakan): 	

.....
Nama & Tandatangan Pegawai
Cop Syarikat

Nota: Borang ini perlu dikembalikan kepada institusi bersama-sama Borang Jawapan Penempatan Latihan Industri