

STRUKTUR KURIKULUM/ CURRICULUM STRUCTURE

- Nama Program/ Program Name** : **Bachelor Sains Komputer (Multimedia) dengan Kepujian/ Bachelor of Computer Science (Multimedia) with Honours**
- Jumlah Kredit Bergraduati/ Total Credit to Graduate** : **123 Jam Kredit/ Credit Hours**
- Tempoh Pengajian/ Length of Study** : **8 Semester/ Semesters (4 Tahun/ Years)**
- Matlamat Program** :
1. Menghasilkan profesional sains komputer yang terlibat dalam penyelidikan atau pembangunan dalam pengkhususan Multimedia.
To produce computer science professionals who are involved in research or development in the Multimedia specialization.
 2. Menghasilkan profesional dalam bidang pengkomputeran multimedia yang kompeten dalam penerokaan ilmu seiring dengan keperluan semasa serta memiliki kemahiran pembelajaran sepanjang hayat.
To produce professionals in the field of multimedia computing who are competent in knowledge exploration inline with current needs and possess skills for life-long learning.
 3. Menghasilkan profesional dalam bidang pengkomputeran multimedia yang boleh menyumbang ilmu atau kepakaran kepada kesejahteraan masyarakat.
To produce professionals in the field of multimedia computing who are able to contribute knowledge or expertise towards public well-being.

RINGKASAN HASIL PEMBELAJARAN PROGRAM

PROGRAM	Hasil Pembelajaran Program										
	Mengaplikasi kemahiran dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya	Berkomunikasi secara berkesan dengan rakan sebaya, pelanggan, pihak atasan dan masyarakat secara umum.	Mempamerkan kemahiran bekerja dalam kumpulan, kepimpinan, interpersonal dan sosial.	Menggunakan teknik yang relevan dan mempamerkan kemahiran analitik dan pemikiran kritis dalam menyelesaikan masalah.	Mempamerkan profesionalisme serta pertimbangan sosial dan beretika bertepatan dengan prinsip etika dan perundangan.	Mengaplikasi perspektif bisnes dan dunia nyata yang meluas dan mempamerkan kemahiran keusahawanan.	Mempamerkan pengetahuan tentang fakta, konsep, prinsip, teori penting berkaitan Sains Komputer.	Menganalisa algoritma serta merekabentuk dan mengoptimalkan penyelesaian pengkomputeran.	Mengaplikasi kemahiran pengkomputeran dalam menganalisa, memodel, merekabentuk, membangun, mengaturlcara dan menilai penyelesaian pengkomputeran yang cekap.		
	CPS1	CPS2	CPS3	CPS4	CPS5	CPS6	CPS7	CPS8	CPS9		
	PO7	PO4	PO5& PO9	PO3	PO6	PO8	PO1	PO3	PO2		
Bachelor Sains Komputer (Multimedia)	13	5	10	17	8	2	33	16	18		

Nota/ Notes : Kr = Jam Kredit/ Credit Hour, K = Kuliah/ Lecture, A = Amali/ Laboratory, T = Tutorial

1. Modul Universiti/ *University Modules* (15 kredit/ *credits*)

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISIT E
SKP2101*	Kenegaraan Malaysia/ <i>Malaysian Nationhood</i>	3	3	0	Tiada/ None
FEM2401**	Politik Malaysia dan Masyarakat	2	2	0	
SKP3112*	Falsafah dan Isu Semasa/ <i>Philosophy and Current Issues</i>	2	2	0	Tiada/ None
SKP3113**	Falsafah dan Isu Semasa Masyarakat Sivil/ <i>Philosophy and Current Issues in Civil Society</i>	3	3	0	Tiada/ None
atau/ or	atau/ or				
SKP3123**	Penghayatan Etika dan Peradaban di Malaysia/ <i>Internalization of Ethics and Civilization in Malaysia</i>				
SKP3122*	Penghayatan Etika dan Peradaban/ <i>Internalization of Ethics and Civilization</i>	2	2	0	Tiada/ None
LPM2100**	Bahasa Melayu Komunikasi	2	2	0	Tiada / None
PRT2009	Pertanian dan Kehidupan/ <i>Agriculture and Life</i>	2	1	1	Tiada/ None
LPE2301	Interaksi Dan Pembentangan Akademik / <i>Academic Interaction and Presentation</i>	3	3	0	LPE2401/ Muet Band 3&4
LPE2501	Penulisan Akademik / <i>Academic Writing</i>	3	3	0	LPE2301

Nota: * tempatan/local **antarabangsa/international

2. Modul Teras/ *Core Modules* (36 kredit/ *credits*)

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISITE
SSK3003	Struktur Diskret/ <i>Discrete Structures</i>	3	3	0	Tiada/ None
SSK3100	Pengaturcaraan Komputer I/ <i>Computer Programming I</i>	4	3	1	Tiada/ None
SSK3101	Pengaturcaraan Komputer II/ <i>Computer Programming II</i>	4	3	1	SSK3100
SSK3118	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structures and Algorithms</i>	3	3	0	SSK3101
SSK3207	Organisasi Komputer dan Bahasa Himpunan/ <i>Computer Organization and Assembly Language</i>	3	3	0	SSK3100
SSK3313	Sistem Pengoperasian/ <i>Operating System</i>	3	2	1	SSK3207
SSK3408	Pembangunan Aplikasi Pangkalan Data/ <i>Database Application Development</i>	4	3	1	SSK3101
SSK4505	Keselamatan Sistem Komputer/ <i>Computer System Security</i>	3	3	0	SSK3313
SSE3001	Pengenalan kepada Kejuruteraan Perisian/ <i>Introduction to Software</i>	3	3	0	SSK3101

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISITE
<i>Engineering</i>					
SIM4207	Etika dalam Pengkomputeran/ <i>Ethics in Computing</i>	3	3	0	SSK3100
SKR3200	Komunikasi dan Rangkaian Komputer/ <i>Computer Network and Communication</i>	3	3	0	Tiada/ None

3. Projek / Project (6 kredit/ credits)

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISITE
SKM4949	Projek Bachelo/ <i>Bachelor Project</i>	6	0	6	Tiada/ None

4. Latihan Industri/ *Industrial Training* (12 kredit/ credits)

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISITE
SKM4901	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12	0	12	SKM3300

5. Elektif Pengkhususan/Bidang / *Specialisation/Field Electives* (42 kredit/ credits)

KOD KURSUS/ COURSE CODE	NAMA KURSUS/ COURSE NAME	Kr	K	A	PRASYARAT/ PREREQUISITE
SKM3001	Teknologi Multimedia/ <i>Multimedia Technology</i>	3	3	0	Tiada/ None
SKM3200	Grafik Komputer/ <i>Computer Graphics</i>	3	2	1	SSK3118
SKM3300	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Pembangunan Aplikasi Multimedia</i>	3	2	1	SSK3100
SKM4204	Kecerdasan Buatan Dalam Permainan Komputer/ <i>Artificial Intelligence in Computer Games</i>	3	3	0	SKM3300
SKM4212	Pendigitalan Audio Tampak/ <i>Audio Visual Digitisation</i>	3	2	1	SKM3300
SKM4213	Pemprosesan Imej Digital/ <i>Digital Image Processing</i>	3	2	1	SSK3101
SKM4400	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3	3	0	SKM3300
SSE3202	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human- Computer Interaction</i>	3	3	0	SSK3101
SSK4401	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database Systems</i>	3	3	0	SSK3118 dan SSK3408

Pelajar dikehendaki memilih sekurang-kurangnya 15 kredit daripada senarai di bawah: / *Students are required to choose at least 15 credits from the list below:*

SKM3201	Pemodelan dan Kemasan Grafik Komputer/ <i>Computer Graphics Modeling and Rendering</i>	3	2	1	SKM3200
SKM3202	Psikologi Kognitif untuk Pembelajaran Berasaskan Komputer/ <i>Cognitive Psychology for Computer-based Learning</i>	3	3	0	SKM3300

SKM3203*	Analisis dan Reka Bentuk Permainan Komputer/ <i>Computer Games Analysis and Design</i>	3	3	0	SKM3300
SKM4201	Kenyataan Maya/ <i>Virtual Reality</i>	3	2	1	SKM3200
SKM4203	Reka Bentuk dan Produksi Audio Tampak/ <i>Audio Visual Design and Production</i>	3	2	1	SKM3300
SKM4214*	Pengecaman Corak/ <i>Pattern Recognition</i>	3	2	1	SSK3118
SKM4207	Pemampatan Data/ <i>Data Compression</i>	3	3	0	SSK3118
SKM4215	Elemen Reka Bentuk Kreatif/ <i>Creative Design Elements</i>	3	2	1	SKM3300
SKM4209*	Pemprosesan Bahasa Tabii/ <i>Natural Language Processing</i>	3	3	0	SSK3118
SKM4210*	Pemprosesan Pertuturan/ <i>Speech Processing</i>	3	3	0	SSK3101
SKM4301	Dapatan Semula Maklumat Multimedia/ <i>Multimedia Information Retrieval</i>	3	3	0	SSK3118
SKM4310*	Pembangunan Permainan Komputer/ <i>Computer Games Development</i>	3	2	1	SKM3203
SKM4311	Animasi untuk Produksi Multimedia/ <i>Animation for Multimedia Production</i>	3	2	1	SKM3300
SKM4312	Pembangunan Perisian Multimedia Pendidikan/ <i>Educational Multimedia Software Development</i>	3	2	1	SKM3300
SKM4200	Animasi Komputer/ <i>Computer Animation</i>	3	2	1	SKM3200
SKR4307	Aplikasi Bergerak/ <i>Mobile Application</i>	3	2	1	SKR3200
SSK3102	Pengaturcaraan Sistem Terbenam/ <i>Embedded Systems Programming</i>	3	2	1	SSK3313
SKM4211	Pemprosesan Bunyi/ <i>Sound Processing</i>	3	3	0	SKM4212
SKM4313	Aplikasi Realiti Imbuhan/ <i>Augmented Reality Application</i>	3	1	2	SKM3200
SKR3202	Pengkomputan Selari dan Teragih/ <i>Distributed and Parallel Computing</i>	3	3	0	SKR3200

* kursus yang dicadangkan oleh Jabatan

6. Modul Bebas/ *Free Modules* (12 kredit/ *credits*)

KOD KURSUS/ <i>COURSE CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE NAME</i>	Kr	K	A	PRASYARAT/ <i>PREREQUISITE</i>
-----------------------------------	------------------------------------	----	---	---	-----------------------------------

Pelajar dikehendaki memilih sekurang-kurangnya 12 kredit daripada mana-mana kursus dengan kebenaran Ketua Jabatan./ *Students are required to choose at least 12 credits of any courses with the permission of the Head of Department.*

12

Nota Penting/Notes :

1. Pelajar diwajibkan memilih **2 kredit** daripada **kursus ko-kurikulum** yang ditawarkan oleh Universiti/ *It is compulsory for students to take 2 credits of co-curriculum courses offered by the University*
2. Pelajar perlu melengkapkan pakej keperluan Bahasa Inggeris seperti jadual di bawah :
(Butiran lanjut mengenai CEL dan LAX sila rujuk di muka surat 3 buku panduan ini)/ *Students need to complete the English package as in the table below : (For more details on CEL and LAX please refer to page 3 of this book)*

MUET Band	TOEFL/IELTS Score	CIEP Level	Graduation Requirements
1 & 2	-	107	3 LPE + 3 CEL + 24 LAX points
3 & 4	TOEFL 500 - 599 IELTS 5.5 - 6.5	108 – 109	2 LPE + 2 CEL + 24 LAX points
5 & 6	TOEFL 600 - 677 IELTS 7.0 – 9.0	-	2 LPE + 1 CEL + 24 mata LAX atau 1 LPE + 1 CEL + 24 mata LAX (+1 bahasa global)

SKEMA PENGAJIAN/ STUDY SCHEME
BACHELOR SAINS KOMPUTER (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN/
BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE (MULTIMEDIA) WITH HONOURS
(MUET Band 1 & 2)

TAHUN 1/ 1 ST YEAR					
SEMESTER 1/ 1 ST SEMESTER			SEMESTER 2/ 2 ND SEMESTER		
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3100	Pengaturcaraan Komputer I/ <i>Computer Programming I</i>	3+1	SSK3101	Pengaturcaraan Komputer II/ <i>Computer Programming II</i>	3+1
SSK3003	Struktur Diskret/ <i>Discrete Structures</i>	3+0	SSK3207	Organisasi Komputer dan Bahasa Himpunan/ <i>Computer Organization and Assembly Language</i>	3+0
SKM3001	Teknologi Multimedia/ <i>Multimedia Technology</i>	3+0	SKR3200	Komunikasi dan Rangkaian Komputer/ <i>Computer Network and Communication</i>	3+0
LPE2401	Pembacaan Bagi Tujuan Akademik / <i>Reading for Academic Purposes</i>	3+0	SKP2101*	Kenegaraan Malaysia/ <i>Malaysian Nationhood</i>	3+0
SKP3122*	Penghayatan Etika dan Peradaban/ Internalization of Ethics and Civilization	2+0	FEM2401**	Politik Malaysia dan Masyarakat	2+0
LPM2100**	Bahasa Melayu Komunikasi		SKM3300	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3+0
	Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#		Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#
			CEL2102	Effective Listening and Speaking	
			LAX (6 mata/ points)		
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
16			17		
TAHUN 2/ 2 ND YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3313	Sistem Pengoperasian/ <i>Operating System</i>	2+1	SIM4207	Etika dalam Pengkomputeran/ <i>Ethics in Computing</i>	3+0
SSK3118	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structures and Algorithms</i>	3+0	SKM3200	Grafik Komputer/ <i>Computer Graphics</i>	2+1
SSK3408	Pembangunan Aplikasi Pangkalan Data/ <i>Database Application Development</i>	3+1	SSE3001	Pengenalan kepada Kejuruteraan Perisian/ <i>Introduction to Software Engineering</i>	3+0
SKM4212	Pendigitan Audio Tampak/ <i>Audio Visual Digitisation</i>	2+1	SSK4401	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database Systems</i>	3+0
SKP3112*	Falsafah dan Isu Semasa/ <i>Philosophy and Current Issues</i>	2+0	SKM4213	Pemprosesan Imej Digital/ <i>Digital Image Processing</i>	2+1
SKP3113**	Falsafah dan Isu Semasa Masyarakat Sivill/ <i>Philosophy and Current Issues in Civil Society</i>	3+0			
atau/ or	atau/ or				
SKP3123**	Penghayatan Etika dan Peradaban di Malaysia/ <i>Internalization of Ethics and Civilization in Malaysia</i>	3+0			
LPE2301	Interaksi Dan Pembentangan Akademik / <i>Academic Interaction and Presentation</i>	3+0	LPE2501	Penulisan Akademik / <i>Academic Writing</i>	3+0
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
18			18		
TAHUN 3/ 3 RD YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4400	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3+0	SKM4204	Kecerdasan Buatan Dalam Permainan Komputer/ <i>Artificial Intelligence in Computer Games</i>	3+0
SSE3202	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3+0	SSK4505	Keselamatan Sistem Komputer/ <i>Computer System Security</i>	3+0
PRT2009	Pertanian dan Kehidupan/ <i>Agriculture and Life</i>	1+1	SKM4949A	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+2
	Elektif/ Electives	9		Elektif/ Electives	9
	LAX (12 mata/ points)		CEL2103	Writing Academic Texts	
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
17			17		
TAHUN 4/ 4 TH YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4949B	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+4	SKM4901	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	0+12
	Elektif/ Electives	9			
	CEL2105/ CEL2106/ CEL2107				
	LAX (6 mata/ points)				
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
13			12		

: Tidak dikira dalam kredit bergraduasi

SKEMA PENGAJIAN/ STUDY SCHEME
BACELOR SAINS KOMPUTER (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN/
BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE (MULTIMEDIA) WITH HONOURS
(MUET Band 3 & 4)

TAHUN 1/ 1 ST YEAR					
SEMESTER 1/ 1 ST SEMESTER			SEMESTER 2/ 2 ND SEMESTER		
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3100	Pengaturcaraan Komputer I/ <i>Computer Programming I</i>	3+1	SSK3101	Pengaturcaraan Komputer II/ <i>Computer Programming II</i>	3+1
SSK3003	Struktur Diskret/ <i>Discrete Structures</i>	3+0	SSK3207	Organisasi Komputer dan Bahasa Himpunan/ <i>Computer Organization and Assembly Language</i>	3+0
SKM3001	Teknologi Multimedia/ <i>Multimedia Technology</i>	3+0	SKR3200	Komunikasi dan Rangkaian Komputer/ <i>Computer Network and Communication</i>	3+0
SKP3122*	Penghayatan Etika dan Peradaban/ <i>Internalization of Ethics and Civilization</i>	2+0	LPE2301	Interaksi Dan Pembentangan Akademik <i>/ Academic Interaction and Presentation</i>	3+0
LPM2100**	Bahasa Melayu Komunikasi				
SKP2101*	Kenegaraan Malaysia/ <i>Malaysian Nationhood</i>	3+0	SKM3300	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3+0
FEM2401**	Politik Malaysia dan Masyarakat	2+0			
	Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#		Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#
LAX (6 mata/ points)					
JUMLAH/ TOTAL		16	JUMLAH/ TOTAL		17
TAHUN 2/ 2 ND YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3313	Sistem Pengoperasian/ <i>Operating System</i>	2+1	SIM4207	Etika dalam Pengkomputeran/ <i>Ethics in Computing</i>	3+0
SSK3118	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structures and Algorithms</i>	3+0	SKM3200	Grafik Komputer/ <i>Computer Graphics</i>	2+1
SSK3408	Pembangunan Aplikasi Pangkalan Data/ <i>Database Application Development</i>	3+1	SSE3001	Pengenalan kepada Kejuruteraan Perisian/ <i>Introduction to Software Engineering</i>	3+0
SKM4212	Pendigitalan Audio Tampak/ <i>Audio Visual Digitisation</i>	2+1	SKM4213	Pemprosesan Imej Digital/ <i>Digital Image Processing</i>	2+1
SKP3112*	Falsafah dan Isu Semasa/ <i>Philosophy and Current Issues</i>	2+0	PRT2009	Pertanian dan Kehidupan/ <i>Agriculture and Life</i>	1+1
SKP3113**	Falsafah dan Isu Semasa Masyarakat Sivil/ <i>Philosophy and Current Issues in Civil Society</i>	3+0			
atau/ or SKP3123**	Penghayatan Etika dan Peradaban di Malaysia/ <i>Internalization of Ethics and Civilization in Malaysia</i>	3+0			
LPE2501	Penulisan Akademik / <i>Academic Writing</i>	3+0	SSK4401	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database Systems</i>	3+0
			LAX (6 mata/ points)		
JUMLAH/ TOTAL		18	JUMLAH/ TOTAL		17
TAHUN 3/ 3 RD YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4400	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3+0	SSK4505	Keselamatan Sistem Komputer/ <i>Computer System Security</i>	3+0
SSE3202	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human- Computer Interaction</i>	3+0	SKM4204	Kecerdasan Buatan Dalam Permainan Komputer/ <i>Artificial Intelligence in Computer Games</i>	3+0
	Elektif/ Electives	9	SKM4949A	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+2
CEL2103	Writing Academic Texts		Elektif/ Electives		9
			CEL2102/ CEL2105/ CEL2106/ CEL2107		
JUMLAH/ TOTAL		15	JUMLAH/ TOTAL		17
TAHUN 4/ 4 TH YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4949B	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+4	SKM4901	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	0+12
	Elektif/ Electives	9			
LAX (12 mata/ points)					
JUMLAH/ TOTAL		13	JUMLAH/ TOTAL		12

: Tidak dikira dalam kredit bergraduasi

SKEMA PENGAJIAN/ STUDY SCHEME
BACELOR SAINS KOMPUTER (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN/
BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE (MULTIMEDIA) WITH HONOURS
(MUET Band 5 & 6)

TAHUN 1/ 1 ST YEAR					
SEMESTER 1/ 1 ST SEMESTER			SEMESTER 2/ 2 ND SEMESTER		
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3100	Pengaturcaraan Komputer I/ <i>Computer Programming I</i>	3+1	SSK3101	Pengaturcaraan Komputer II/ <i>Computer Programming II</i>	3+1
SSK3003	Struktur Diskret/ <i>Discrete Structures</i>	3+0	SSK3207	Organisasi Komputer dan Bahasa Himpunan/ <i>Computer Organization and Assembly Language</i>	3+0
SKM3001	Teknologi Multimedial <i>Multimedia Technology</i>	3+0	SKR3200	Komunikasi dan Rangkaian Komputer/ <i>Computer Network and Communication</i>	3+0
SKP3122*	Penghayatan Etika dan Peradaban/ <i>Internalization of Ethics and</i>	2+0	SKP2101*	Kenegaraan Malaysia/ <i>Malaysian Nationhood</i>	3+0
LPM2100**	Civilization Bahasa Melayu Komunikasi		FEM2401**	Politik Malaysia dan Masyarakat	2+0
PRT2009	Pertanian dan Kehidupan/ <i>Agriculture and Life</i>	1+1	SKM3300	Pembangunan Aplikasi Multimedia/ <i>Multimedia Application Development</i>	3+0
	Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#		Ko-kurikulum/ Co-curriculum	1#
LAX (6 mata/ points)			CEL2103	Writing Academic Texts	
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
15			17		
TAHUN 2/ 2 ND YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SSK3313	Sistem Pengoperasian/ <i>Operating System</i>	2+1	SIM4207	Etika dalam Pengkomputeran/ <i>Ethics in Computing</i>	3+0
SSK3118	Struktur Data dan Algoritma/ <i>Data Structures and Algorithms</i>	3+0	SKM3200	Grafik Komputer/ <i>Computer Graphics</i>	2+1
SSK3408	Pembangunan Aplikasi Pangkalan Data/ <i>Database Application Development</i>	3+1	SSE3001	Pengenalan kepada Kejuruteraan Perisian/ <i>Introduction to Software Engineering</i>	3+0
SKM4212	Pendigitan Audio Tampak/ <i>Audio Visual Digitisation</i>	2+1	SKM4213	Pemprosesan Imej Digital/ <i>Digital Image Processing</i>	2+1
SKP3112*	Falsafah dan Isu Semasa/ <i>Philosophy and Current Issues</i>	2+0	SSK4401	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database Systems</i>	3+0
SKP3113**	Falsafah dan Isu Semasa Masyarakat Sivil/ <i>Philosophy and Current Issues in Civil Society</i>	3+0		Elektif/ Electives	3
atau/ or SKP3123**	Penghayatan Etika dan Peradaban di Malaysia/ <i>Internalization of Ethics and Civilization in Malaysia</i>	3+0		LAX (6 mata/ points)	
LPE2502	Kemahiran Penulisan Kreatif/ <i>Creative Writing Skills</i>	3+0		JUMLAH/ TOTAL	18
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
18			18		
TAHUN 3/ 3 RD YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4400	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3+0	SKM4204	Kecerdasan Buatan Dalam Permainan Komputer/ <i>Artificial Intelligence in Computer Games</i>	3+0
SSE3202	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3+0	SSK4505	Keselamatan Sistem Komputer/ <i>Computer System Security</i>	3+0
LPE2402/ Bahasa Global		3+0	SKM4949A	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+2
	Elektif/ Electives	6		Elektif/ Electives	9
LAX (6 mata/ points)			LAX (6 mata/ points)		
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
15			17		
TAHUN 4/ 4 TH YEAR					
KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr	KOD/CODE	KURSUS/ COURSE	Kr
SKM4949B	Projek Bachelors/ <i>Bachelor Project</i>	0+4	SKM4901	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	0+12
	Elektif/ Electives	9			
LAX (6 mata/ points)					
JUMLAH/ TOTAL			JUMLAH/ TOTAL		
13			12		

: Tidak dikira dalam kredit bergraduasi