

#### 4. STANDARD KOMPETENSI

##### 4.1 TAHAP 2

Bil	Elemen	Kriteria Prestasi
1	Penjanaan model 3D, realiti maya dan animasi senibina	i. Menginterpretasi lukisan teknikal senibina bagi tujuan penjanaan lukisan 3D
2	Persembahan grafik senibina	ii. Melaksanakan tugas/skop asas* melibatkan kerja multimedia senibina mengikut kemahiran berkaitan
3	Fotografi dan videografi senibina	iii. Menggunakan perisian teknikal dan peralatan berkaitan multimedia senibina mengikut bidang berkaitan
4	Suntingan video senibina	<i>* rujuk definisi tahap pada setiap bidang berkaitan</i>
5	Suntingan penerbitan dokumen senibina	

##### 4.1 TAHAP 3

Bil	Elemen	Kriteria Prestasi
1	Penjanaan model 3D, realiti maya dan animasi senibina	i. Menginterpretasi lukisan teknikal senibina bagi tujuan penjanaan lukisan 3D
2	Persembahan grafik senibina	ii. Melaksanakan tugas/skop asas* melibatkan kerja multimedia senibina mengikut kemahiran berkaitan
3	Fotografi dan videografi senibina	iii. Menggunakan perisian teknikal dan peralatan berkaitan multimedia senibina mengikut bidang berkaitan
4	Suntingan video senibina	iv. Analisis keperluan multimedia senibina masa hadapan
5	Suntingan penerbitan dokumen senibina	v. Memilih kaedah teknikal terbaik dalam penghasilan kerja-kerja melibatkan multimedia senibina
		vii. Mengawalselia kerja-kerja multimedia senibina di peringkat rekabentuk dan di tapak
		<i>* rujuk definisi tahap pada setiap bidang berkaitan</i>

#### 4.1 TAHAP 4

Bil	Elemen	Kriteria Prestasi
1	Penjanaan model 3D, realiti maya dan animasi senibina	i. Menginterpretasi lukisan teknikal senibina bagi tujuan penjanaan lukisan 3D ii. Melaksanakan tugas/skop asas* melibatkan kerja multimedia senibina mengikut kemahiran berkaitan
2	Persembahan grafik senibina	iii. Menggunakan perisian teknikal dan peralatan berkaitan multimedia senibina mengikut bidang berkaitan
3	Fotografi dan videografi senibina	iv. Analisis keperluan multimedia senibina masa hadapan
4	Suntingan video senibina	v. Memilih kaedah teknikal terbaik dalam penghasilan kerja-kerja melibatkan multimedia senibina
5	Suntingan penerbitan dokumen senibina	vi. Mengawalselia kerja-kerja multimedia senibina di peringkat rekabentuk dan di tapak viii. Memberi khidmat nasihat / perundingan terhadap projek multimedia senibina xi. Menjadi tenaga pengajar dalam bidang multimedia senibina  <i>*rujuk definisi tahap pada setiap bidang berkaitan</i>

## STANDARD KOMPETENSI

### Multimedia Senibina (termasuk bukti)

Bil	Elemen	Kriteria Prestasi	Pemboleh ubah (Range of Variable)	Bukti
1	Penjanaan model 3D, realiti maya dan animasi senibina	i. Melaksanakan tugas melibatkan skop kerja multimedia senibina mengikut elemen berkaitan.	i.Tempoh/Skop/kuantiti pengalaman kerja berkaitan dengan bidang yang dipertanggungjawabkan ke atas calon	i.Laporan Pengalaman Kerja /CV/Portfolio
2	Persembahan grafik senibina	ii. Menggunakan perisian teknikal dan peralatan berkaitan multimedia senibina mengikut kemahiran berkaitan.	ii.Jumlah pengiktirafan / pensijilan	ii. Pengiktirafan /Sijil Kursus berkaitan
3	Fotografi dan videografi senibina	iii. Analisis keperluan multimedia senibina masa hadapan	iii.Kekerapan kursus /pembentangan kertas kerja bidang berkaitan	iii.Surat Lantikan Mengajar / Laporan Pembentangan Kertas Kerja
4	Suntingan video senibina	iv.Memilih kaedah teknikal terbaik dalam penghasilan kerja-kerja melibatkan multimedia senibina	vi.Jumlah markah penilaian kerja	iv.Penilaian Pengalaman Kerja melalui LNPT/Laporan Prestasi Kerja Pengesahan Ketua Jabatan
5	Suntingan penerbitan dokumen senibina	v.Mengawalselia kerja-kerja multimedia senibina di peringkat rekabentuk dan di tapak		
		vi.Menginterpretasi lukisan teknikal senibina bagi tujuan penjanaan lukisan 3D		
		vii. Memberi khidmat nasihat / perundingan terhadap projek multimedia senibina		
		viii. Menjadi tenaga pengajar dalam bidang multimedia senibina		