



ADTEC KULIM
Pusat Latihan Teknologi Tinggi

Jabatan Tenaga Rakyat
Kementerian Sumber Manusia

**KERTAS KONSEP
PERTANDINGAN “ VIDEO SEBAGAI ALAT BANTUAN LATIHAN”
ANTARA BAHAGIAN
ADTEC KULIM**

**PUSAT LATIHAN TEKNOLOGI TINGGI (ADTEC) KULIM
LOT 635, MAHANG,
09500 KARANGAN, KULIM
KEDAH DARULAMAN.
TEL.: 04-404 2975
FAK.: 04-404 2973**

**KERTAS KONSEP
PERTANDINGAN “ VIDEO SEBAGAI ALAT BANTUAN LATIHAN”
ANTARA BAHAGIAN
ADTEC KULIM**

A. TUJUAN

Tujuan pertandingan ‘Video Sebagai Alat Bantuan Latihan’ ini diadakan untuk:

- i. Menggalak Pengajar/Staf mengguna-pakai (*Hands-on*) peralatan video yang disediakan di ADTEC Kulim dengan berkesan dan optima.
- ii. Menyalur semua kreativiti dan inovasi yang ada pada Pengajar/Staf ke media elektronik.
- iii. Menghasilkan Alat Pandang Dengar (*AVA*) sebagai media elektronik masa-kini dalam menjalankan latihan kemahiran yang berkualiti.
- iv. Menyahut seruan kerajaan dalam menggunakan media elektronik dan ICT sebagai proses pembelajaran berterusan sepanjang hayat (*Long-life Learning*).
- v. Produksi yang berkualiti dan diketengahkan sebagai hasil setiap tahun ADTEC Kulim bagi menyertai Pertandingan Video peringkat ILJTR

B. LATARBELAKANG

Cetusan dari Pertandingan ‘Video Corporate’ antara ILJTR anjuran Ibu Pejabat Jabatan Tenaga Rakyat yang dibuka kepada seluruh institut di bawah Jabatan Tenaga Rakyat, yang mempunyai kelengkapan peralatan video dan Studio terutamanya 9 buah institut genarasi ke dua, bagi membantu pengajar/staf menerbitkan Alat Bantuan Latihan mengajar.

Alat Bantuan Latihan mengajar adalah suatu alat yang efektif dalam mengatur-cara pembelajaran pengajar. Ianya menghasilkan suasana pembelajaran yang kondusif dan menjana motivasi kepada pelajar-pelajar di samping menghasilkan latihan yang bersistematik.

C. KELENGKAPAN/PERALATAN VIDEO

Kelengkapan video disediakan di Unit Video Pusat Sumber yang diselia oleh beberapa orang pengajar yang berpengalaman dalam bidang berkenaan.

Peralatan yang disediakan ialah:

- i. Shooting Facilities
 - Video Camera
 - c/w Tripod & Batteries.
 - Artificial Lighting (Kit)
 - Microphone
 - Digital Tape

 - ii. Post-Production Machine
 - Editing Controller (Sony ES-7)
 - c/w Player & Recorder
 - Snazzi Editing Controller
 - 2 units PC(Personnel Computer)
 - USB connector (External)
 - PCI Slot card (Internal)
-
- 3 unit
- 3 unit

D. PENYERTAAN

Setiap Bahagian/Unit di ADTEC Kulim terdiri daripada:

- i. Bahagian Elektrikal & Elektronik
 - a. Elektronik
 - b. Mekatronik
 - c. Telekomunikasi

- ii. Bahagian Mekanikal & Pengeluaran
 - a. Pemesinan
 - b. Pengeluaran

- iii. Pusat Sumber
 - a. Teknologi Maklumat (IT)

Semua bahagian/unit **diwajibkan** menyertai pertandingan ini yang dianjurkan oleh Pusat Sumber ADTEC Kulim.

Setiap Ketua Kursus dikehendaki merangka dan menubuhkan satu kumpulan(*team*) video yang terdiri daripada krew-krew mereka sendiri yang terdiri sekurang-kurangnya 4 orang pengajar dengan dibantu oleh Unit Video Pusat Sumber dalam kategori berikut:

- i. Penghasilan Skrip (tertakluk kepada tajuk yang dipersetujui oleh *team*)
- ii. Penggambaran Video
 - Lokasi
 - Peralatan dll.
- iii. Post-Produksi
 - *Editing*
 - *Sound/Voice Over*
 - Musik
- iv. *Duplicating*

Kerjasama yang erat di antara warga ADTEC Kulim dapat menghasilkan dan menambahkan bahan-bahan pembelajaran kemahiran dalam membantu pengajar menjalankan latihan yang berkualiti.

Story boarding atau skrip hendaklah disiapkan terlebih dahulu dan dihantar kepada Unit Video Pusat Sumber untuk semakan sebelum **31 March 2003**.

Dan video yang telah siap hendaklah sampai ke Unit Video Pusat Sumber sebelum atau pada **30 Jun 2003**.

Sebagai panduan disertakan format *story board* dan skrip di lampiran.

E. FORMAT

Format akhir video mestilah di dalam format yang dikehendaki, samada:

- i. *Video CD (VCD)*
- ii. *Digital Video Disk (DVD)*
- iii. *Digital Video Tape (DV)*

F. ***'TREATMENT'***

- a. Pengenalan (Introduction)
- b. Pembangunan (Development)
 - Isi kandungan
 - o Tajuk/Topik kemahiran yang dipilih oleh *team*.
 - o Perkara-perkara teknikal dalam pelajaran tersebut.
 - o Mengikut Duti atau Task tertentu.
 - o Perkara penting sahaja
- c. Climax
 - Perkara utama(*core*) yang akan diperolehi oleh *audience* setelah menontonnya.
- d. Penutup (*Ending*)
 - Kesimpulan/Rumusan atau hasil yang diperolehi oleh *audience*.

G. **JANGKAMASA**

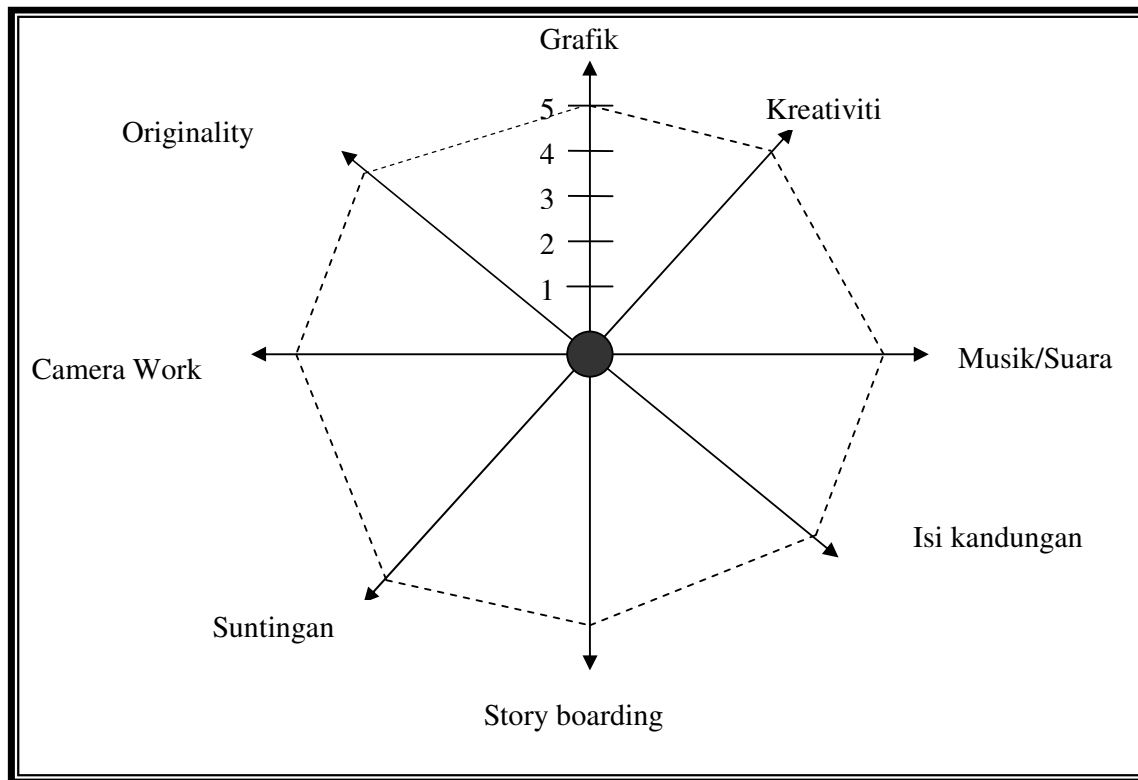
Jangkamasa program hendaklah selama:

5 hingga 10 minit sahaja.

H. **SKIMA MARKAH**

Dengan menggunakan Carta Radar, proses penilaian akan tertumpu kepada skop Perancangan & Produksi, seperti berikut:

Sila rujuk Rajah 1.



Rajah 1, Carta Radar

Panduan markah:

- 1 – Kurang baik
- 2 – Sederhana
- 3 – Baik
- 4 – Sangat baik
- 5 – Sangat memuaskan

Contoh di atas adalah produksi yang amat memuaskan.

I. TEMA PERTANDINGAN

KREATIF, AKTIF & PRODUKTIF

J. BAHASA

Bahasa Melayu

A. Format Story Board.

Berukuran:

- Kertas saiz A4 (Landscape)
- Muka surat (mengikut kesuaian)

<p><i>Lakaran ringkas jalan cerita utama</i></p>			
<p><i>Teks menerangkan setiap lakaran di atas secara ringkas</i></p>			

Rajah 2, Contoh Story-Board

B. Format Skrip

Berukuran:

- Kertas saiz A4 (Portrait)
- Muka surat (mengikut kesuaian)

Visual	Effect (Kesan Khas)	Narration/Voice Over
<p>Lakaran terperinci suatu shooting yang hendak dilakukan.</p>	<p>Ringkasan suatu shooting yang dilakukan spt. Close-up, Zoom-out dsbnya.</p>	<p>Teks yang akan digunakan sebagai voice-over (suara) di dalam video.</p>

