





Guide for Activity Report Panduan untuk Laporan Aktiviti

The purpose of this document is to provide a guide on the type of information required in the reports for RDD's newsletter, annual report, and other publications.

Tujuan dokumen ini adalah untuk menyediakan panduan bagi jenis maklumat yang diperlukan dalam laporan untuk bahan berita RDD, laporan tahunan, dan penerbitan lain.

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Name of event Nama acara / program	BENKEL SENI KREATIF CYBER 3 Rekacipta Kad Elektronik	-
Date & Time Tarikh & Masa	<i>Rabu, 7 Jun 2017</i> <i>2.00 petang – 4.00 petang</i>	-
Location Lokasi	<i>Bilik Latihan Pusat Internet 1Malaysia Kg.Kuala Sungga</i>	-
Purpose Tujuan	<i>Program sempena cuti sekolah serta memperkasakan lagi penggunaan aplikasi ICT dalam kehidupan</i>	-
Details of recipients Butiran Penerima	<i>Nama peserta :</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Nagathevan a/l Shanker</i> <i>2. Navinehshan a/l Shanker</i> <i>3. Visnutharan a/l Raja</i> <i>4. Muhammad Arif Sabri Mohd Idris</i> <i>5. Aiman Hakimi B Abdul Rahim</i> <i>6. Muhammad Zaqwan Khan B Nogoor Khan</i> <i>Kategori :</i> <i>Pelajar Sekolah Rendah</i> <i>Pengajar :</i> <i>Pengurus dan Penolong Pengurus PI1M</i>	-
Details of contribution Butir-butir berkaitan dengan aktiviti	<i>Penggunaan aplikasi laman web</i>	-
Benefits of the contribution Kebaikan / kelebihan aktiviti	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Membantu para pelajar mengisi masa yang terluang</i> <i>2. Mengasah daya kreativiti para peserta</i> <i>3. Memperluaskan lagi kemahiran penggunaan komputer dikalangan para peserta</i> 	-
Name of VIP Nama VIP	-	-
Name of guest VIP Nama tetamu daripada VIP	-	-

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Main execution Pelaksanaan aktiviti utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bengkel Seni Kreatif Cyber ini berlangsung selama 5 hari sepanjang cuti sekolah. 2. Pada hari ketiga, aktiviti yang dijalankan adalah Rekacipta Kad Elektronik (GIF) sambutan perayaan menggunakan aplikasi laman web https://giphy.com/ 3. Pengajar meminta peserta mencari bahan yang diperlukan seperti latarbelakang kad dari laman carian google serta simpan di computer masing-masing 4. Setelah selesai mencari bahan, pengajar menunjukkan cara memasukkan bahan yang dicari kedalam aplikasi giphy dengan klik browse. 5. Seterusnya, peserta boleh menambah sticker serta di ajar cara mengecil/membesarkan sticker dan membuang sticker. 6. Antara perkara lain yang diperkenalkan adalah : <ul style="list-style-type: none"> - Cara menambah filter - Cara menambah perkataan - Cara format perkataan seperti format tulisan, warna serta saiz tulisan. - Cara menyimpan GIF yang telah siap dibuat 7. Bagi melengkapkan bengkel ini, peserta perlu menghasilkan kad elektronik mengikut kreativiti masing-masing. 	-
Supporting activities Aktiviti Sokongan	-	-
Other participants Peserta Lain	-	-
Photo caption Keterangan gambar		<i>Peserta sedang mencari bahan dari laman carian google</i>

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
	  	<p><i>Pengajar menunjukkan cara memasukkan bahan yang dicari ke dalam aplikasi giphy</i></p> <p><i>Pengajar memperkenalkan cara penggunaan sticker dan filter</i></p> <p><i>Peserta sedang menyiapkan kad elektronik sambil dibantu pengajar</i></p>
<p>Photo caption names Keterangan gambar berserta nama</p>		-
<p>Translation</p>	-	-

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Terjemahan		
Supporting documents Dokumen Sokongan	-	-

**PLEASE SUBMIT YOUR WRITTEN REPORT & PHOTOS BASED ON THIS GUIDE TO THE
CONTENT APPLICATION DEVELOPMENT DEPARTMENT WITHIN ONE WEEK OF THE
EVENT**

**SILA KEMUKAKAN LAPORAN BERTULIS & GAMBAR-GAMBAR BERLANDASKAN
PANDUAN YANG DIBERIKAN DAN HANTAR KE JABATAN PEMBANGUNAN APLIKASI
KANDUNGAN DALAM TEMPOH SEMINGGU SELEPAS ACARA / PROGRAM
BERLANGSUNG**