




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	Kelas Asas Animasi 2D	-
Date & Time Tarikh & Masa	9 Mei 2017 3.00 petang – 5.00 petang	-
Location Lokasi	Bilik Latihan Pusat Internet 1Malaysia Kg. Kuala Sungga	-
Purpose Tujuan	Aktiviti ini adalah bertujuan untuk meningkatkan kemahiran serta kreativiti peserta yang terlibat	-
Details of recipients Butiran Penerima	<p>Peserta</p> <p>Kategori : Pelajar sekolah rendah</p> <p>Nama : 1. Muhammad Ismail Mahat 2. Muhammad Shazwan Thaqif Shaharidan 3. Muhammad Arif Sabri Mohd Idris 4. Muhammad Aiman Muhammad Taha</p> <p>Pengajar</p> <p>Nama : Mutasha Md Ruzan - Pengurus PI1M</p>	-
Details of contribution Butir-butir berkaitan dengan aktiviti	Penggunaan alatan di PI1M : 1. Komputer – Perisian Adobe Flash	-
Benefits of the contribution Kebaikan / kelebihan aktiviti	1. Aktiviti ini membantu meningkatkan tahap kreativiti peserta 2. Memperkayakan lagi pengetahuan peserta dalam bidang ICT 3. Memupuk minat peserta dalam bidang ICT	-
Name of VIP Nama VIP	-	-
Name of guest VIP Nama tetamu daripada VIP	-	-
Main execution Pelaksanaan aktiviti utama	1. Para peserta diberi penerangan pengenalan kepada aplikasi Adobe Flash	-

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pengajar membuka video contoh penggunaan alatan di dalam aplikasi Adobe Flash tersebut 3. Seterusnya, peserta diminta memulakan sesi pembelajaran secara praktikal dengan berpandukan tayangan video dan tunjuk ajar pengajar 4. Langkah pertama, pelajar dikehendaki membuka aplikasi Adobe Flash di komputer 5. Untuk kelas ini, peralatan yang digunakan untuk mengubah pergerakan animasi adalah "bone tool" 6. Asas orang lidi dilukis dengan anggota badan utama iaitu kepala, tangan dan kaki dengan menggunakan oval tool dan line tool. 7. Dengan menggunakan bone tool, pergerakan ditetapkan mengikut ketetapan pergerakan tangan dan kaki manusia 8. Pergerakan orang lidi ini ditetapkan kepada 4 pergerakan yang berlainan 9. Peserta diminta untuk memainkan pergerakan yang telah ditetapkan dengan menekan butang play 10. Kelas diakhiri dengan menyimpan hasil kerja untuk kegunaan kelas yang akan datang 	
Supporting activities Aktiviti Sokongan	-	-
Other participants Peserta Lain	-	-
Photo caption Keterangan gambar		<i>Tayangan video asas penggunaan Adobe Flash</i>

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
	 	<p><i>Peserta sedang melaksanakan tugas</i></p> <p><i>Pengajar memberi tunjuk ajar kepada para peserta</i></p>
Photo caption names Keterangan gambar berserta nama	-	-
Translation 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