|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIK VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **PELAN MENGAJAR – TEORI**  ***( THEORY LESSON PLAN )***  C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png | | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | CU2/WA1 – INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT REQUIREMENT | |
| **NO DAN NAMA PROGRAM KV** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **NO DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 2023: WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K1 INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT REQUIREMENT | |
| **NO DAN STANDARD PEMBELAJARAN KSKV** | * 1. Introduction to Test Driven Development (TDD)   2. Project Brief Content   3. Application mock-up | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/P(2/11) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD2023 / P(2/11) PM |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD | **TEMPOH /** *DURATION***:**  3 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  KPD2023 / P(2/11) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  **KEPERLUAN PEMBANGUNAN APLIKASI MODUL**  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Menerangkan fungsi dalam *Test Driven Development* (TDD) 2. Menyenaraikan kandungan ringkasan projek 3. Menerangkan fungsi aplikasi *mock up* | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(2/11)  KPD2023 / T(2/11) |
| **ALAT PANDANG DENGAR /**  *AUDIO VISUAL AIDS* | | PROJEKTOR  WHITE BOARD | | | PJ  WB |
| **PERALATAN, KELENGKAPAN DAN BAHAN /**  *TOOLS, EQUIPMENTS AND MATERIALS* | | PEMADAM WHITEBOARD  MARKER  SKRIN LAYAR  KOMPUTER | | | **KUANTITI /** *QUANTITY*  1  3  1  1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(2/11) PM | Muka Surat / *Page* : 3 Drp / *Of* : 6 | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PERSEDIAAN** */ PREPARATION :*   1. Selesakan pelajar dengan ucapan alu-aluan / tanya khabar / pastikan keselesaan dalam kelas. 2. Semak senarai kehadiran 3. Tekan aspek disiplin / beri kerjasama / pakaian / merokok / telefon bimbit / tata-tertib / kebersihan 4. Mulakan perbincangan dengan motivasi / perbincangan dua hala / minta bertenang / ceria / jaga kesihatan 5. Dapatkan perhatian dan timbulkan minat kepada pelajar   - kaitkan idea / kemahiran dengan pengalaman kerja atau pembelajaran lepas untuk dapatkan tajuk.   1. Nyatakan tajuk dan tuliskan di *“White Board”.*   **KEPERLUAN PEMBANGUNAN APLIKASI MODUL**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Menerangkan fungsi dalam *Test Driven Development* (TDD) 3. Menyenaraikan kandungan ringkasan projek 4. Menerangkan fungsi aplikasi *mock up* 5. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 6. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 15 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(2/11) PM | | Muka Surat / *Page* : 4 Drp / *Of* : 6 | |
| **TOPIK PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL TOPIC )* | **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PENYAMPAIAN** */ PRESENTATION :*   1. Menerangkan fungsi dalam *Test Driven Development* (TDD) 2. Menyenaraikan kandungan ringkasan projek 3. Menerangkan fungsi aplikasi *mock up* | TDD bermula dengan mereka bentuk dan membangunkan test untuk setiap fungsi kecil permohonan.   * Development timeline * Modules number * Task assignation   *Mock up* adalah proses merekabentuk peringkat sederhana yang boleh dikatakan sebagairekabentuk pra-keluaran yang di datangkan dengan paparan yang sebenar dan menggambarkan antara mukasebenar aplikasi yang mengandungi warna dan gaya (*style*) namun belum berfungsi. | PJ  WB | 2 JAM |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(2/11) PM | Muka Surat / *Page* : 5 Drp / *Of* :6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **MASA /** *TIME* |
| **PENGGUNAAN /** *APPLICATION* **:**   1. Edarkan Kertas Penerangan . 2. Beri masa untuk pelajar membaca dan memahami Kertas Penerangan yang diberi. 3. Minta pelajar bertanya sekiranya tidak faham. 4. Uji kefahaman pelajar dengan bertanyakan soalan berkaitan tajuk yang telah dipelajari 5. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2023 / P(2/11) | | 15 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(2/11) PM | Muka Surat / *Page* : 6 Drp / *Of* : 6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* | |
| **PENGESAHAN /** *CONFIRMATION :*  1. Beritahu pelajar semua soalan adalah berdasarkan kepada pelajaran yang telah dipelajari.  2. Edarkan Kertas Tugasan.  3. Beri peluang kepada pelajar untuk mendapat  penjelasan atau bertanya.  4. Nyatakan tempoh menyiapkan tugasan.  5. Beri rumusan mengenai apa yang telah diajar dan faedahnya  6. Beritahu tajuk pelajaran yang akan datang dan minta bersedia.   * **TAJUK : KOMPONEN *THIRD PARTY DAN PENGENALAN KEPADA EULA & UML***   7. Ucap salam. | KPD2023 / T(2/11) | 30 MINIT | |