



**PEPERIKSAAN AKHIR / FINAL EXAMINATION
SEMESTER II – SESI 2019/2020**

KOD KURSUS : CMM1612
COURSE CODE

NAMA KURSUS : PEMIKIRAN KREATIF
COURSE NAME : CREATIVE THINKING

TAHUN/PROGRAM : 1/DIPLOMA MULTIMEDIA
YEAR/PROGRAMME : 1/DIPLOMA IN MULTIMEDIA

TEMPOH : 3 JAM
DURATION : 3 HOURS

TARIKH : APRIL 2021
DATE

ARAHAN
INSTRUCTION

1. JAWAB SEMUA SOALAN
ANSWER ALL QUESTION
2. TULIS JAWAPAN ANDA DI DALAM KERTAS JAWAPAN YANG DISEDIAKAN.
WRITE YOUR ANSWER IN THE GIVEN ANSWER SHEETS.
3. CALON DIKEHENDAKI MEMATUHI SEMUA ARAHAN DARIPADA PENGAWAS PEPERIKSAAN.
CANDIDATES ARE REQUIRED TO FOLLOW ALL INSTRUCTIONS GIVEN BY THE EXAMINATION INVIGILATORS.

NO. K/P I/C NO.	
TAHUN/PROGRAM YEAR/PROGRAMME	
NAMA PENSYARAH LECTURER'S NAME	

KERTAS PEPERIKSAAN INI MENGANDUNGI 5 MUKA SURAT BERCETAK TERMASUK MUKA HADAPAN
THIS EXAMINATION PAPER CONSISTS OF 5 PAGES INCLUDING THE FRONT PAGE

BAHAGIAN A (10 markah)**[PART A (10 marks)]****SOALAN BENAR SALAH / TRUE FALSE QUESTION**

ARAHAN : Jawab T (Benar) / F (Salah) di dalam kertas jawapan yang disediakan.

[INSTRUCTION: Answer T (True) / F (False) in the givens answer sheet.]

1. Pemikiran kreatif adalah merujuk kepada kaedah pemikiran yang hanya berorientasikan kepada kaedah mendapatkan keuntungan dalam perniagaan.
[Creative thinking is a method of thinking which oriented only on profit.]
2. Pemikiran inovasi dianggap penting pada masa kini kerana terdapat perubahan dari segi ekonomi.
[Innovative thinking is important nowadays because of economic transition.]
3. Pemulihan jangka panjang struktur dan juga pemulihan ekonomi negara bergantung kepada kadar inovasi yang boleh dihasilkan oleh rakyat negara tersebut.
[The long-term health of our economy and a full economic recovery are dependent upon creating innovation .]
4. Pemahaman yang menyeluruh tentang inovasi yang ingin dihasilkan adalah tidak penting dalam proses menentukan kadar jualan pada masa hadapan.
[The understanding of your innovation is not important to your future selling process].
5. Pengajaran di peringkat sekolah adalah satu kaedah untuk memupuk sifat inovasi dalam kalangan golongan muda.
[Teaching and mentoring at school level is one of the method to cultivate the habit of innovation among young people]
6. Pendidikan mungkin tidak dapat mencipta sifat inovasi individu, namun ia dapat menambah baik kebolehan inovasi yang ada pada individu tersebut.
[Education may not be able to create innovative traits in individual, but it can improve the individual skills in utilize the skills of innovation.]
7. Kolaborasi adalah dikarakterkan oleh satu perhubungan kebergantungan yang tinggi
[Collaboration is characterized by strong and highly independent relationships.]

8. Evolusi daripada jaringan pembelajaran tidak termasuk dalam kumpulan COINs Genetic Code.

[Evolve from the learning network is not part of the COINs Genetic Code]

9. Persepsi pada sudut pandangan ahli inovasi adalah keupayaan minda untuk berubah disebabkan oleh pengalaman dan juga ransangan dari dunia luar.

[The perception in innovator's mind is about how the mind changes over time due to the experience and also stimulation.]

10. Kesemua rekaan yang ada boleh digunakan untuk meramalkan masa depan bagi corak kehidupan manusia.

[All the invention created can be used to predict the future of human lifestyle]

BAHAGIAN B (20 markah)
[PART B (20 marks)]

1. Jelaskan definisi bagi STEM.

[Describe the definition of STEM.]

(3 Markah/ Marks)

2. Di dalam proses prototaip sesebuah inovasi, terdapat dua kaedah yang boleh digunakan iaitu kaedah Pemikiran (thinking tool) dan juga kaedah interaksi (interaction tool) berikan perbezaan kepada kedua-dua kaedah.

[In prototyping process, there are 2 process that can be done in order to innovate a product which are Thinking Tool and Interaction Tool, list down the difference between these two approaches.]

(6 markah/Marks)

3. Nyatakan **DUA (2)** ciri-ciri yang perlu ada di dalam COINs Genetic Code.

*[State **TWO (2)** important elements that need to be included in COINs Genetic Code]*

(2 markah/Marks)

4. Nyatakan **LIMA (5)** kumpulan/bidang konteks global yang mengaplikasikan STEM.

*[State **FIVE (5)** group of global context which applied STEM.]*

(5 Markah/Marks)

5. Jelaskan **2 (DUA)** inovasi yang memberi perubahan kepada kehidupan manusia.

*[Explain **TWO** innovation which give changes to human lives].*

(4 Markah/Marks)

BAHAGIAN C (70 markah)
[PART C (70 marks)]

1. Proses menghasilkan sesebuah rekabentuk perniagaan haruslah dimulai dengan penghasilan beberapa idea yang kreatif, ini bagi membolehkan matlamat sesebuah syarikat untuk menghasilkan sebuah inovasi yang mampu memberikan impak yang positif kepada ekonomi negara dan juga kehidupan masyarakat dapat dicapai.

[The process of creating and implementing a business design should starts with generating some creative ideas, this is to ensure that the company's goal to create an innovation which can gives the positive impact to the economy and community can be achieved.]

- i) Jelaskan **EMPAT (4)** proses yang ada di dalam pengurusan sesebuah syarikat/organisasi.

*[Explain **FOUR (4)** process in company's management.]*

(5 Markah / Marks)

2. Pada pendapat anda, apakah **DUA (2)** kaedah yang boleh digunakan untuk mewujudkan budaya inovasi dalam kalangan masyarakat di negara kita?.

*[Based on your opinion, what are **TWO (2)** methods that can be done in order to establish an innovation culture?.]*

(4 Markah/Marks)

3. Senaraikan **DUA (2)** faktor yang mempengaruhi keberhasilan sesebuah kolaborasi.

*[List down **TWO (2)** factors which affect the successful of collaboration.]*

(2Markah/Marks)

4. Kolaborasi yang bagus akan dapat menghasilkan beberapa kebaikan dalam sesebuah syarikat, Jelaskan **TIGA (3)** kebaikan yang akan diperolehi oleh sesebuah syarikat tersebut.

*[A good collaboration will produce several benefits to the company, explain **THREE (3)** benefits that can be acquired by having a good collaboration]*

(5 Markah/Marks)

5. Terdapat **EMPAT (4)** jenis ahli di dalam rangkaian kolaborasi dan inovasi, jelaskan peranan bagi setiap ahli tersebut.
[There are FOUR (4) members in Collaboration Innovation Networks, explain the roles of each of the members]
- (10Markah/Marks)
6. Terdapat beberapa model yang digunakan oleh organisasi dalam proses menghasilkan sesebuah inovasi, dan salah satu model yang terlibat adalah model interaktif. Lukiskan gambarajah bagi model tersebut.
[There are several models used by organization in order to produce the idea of innovation, one of the model is interactive model. Draw the whole structure of the model.]
- (10 Markah / Marks)
7. Berikan definisi kepada konsep aliran (flow) di dalam pemikiran kreatif dan berikan contoh kepada **DUA (2)** situasi di mana aliran pemikiran kreatif ini dapat dijalankan.
[State the definition of flow in creative thinking and explain TWO (2) examples of where the flow can be excuted]
- (6 Markah / Marks)
8. Karakteristik kepada personaliti dalam diri seseorang lebih memudahkan mereka untuk mencapai tahap metaliti flow, Jelaskan karakteristik kepada personaliti tersebut.
[The characteristic of one personality made it easier for them to achieve the mind state of flow, explain the details of the characteristic.]
- (4 Markah/Marks)
9. Pada pendapat anda, nyatakan **DUA (2)** elemen yang menyumbang kepada terjadinya situasi aliran (flow) sesuatu pemikiran kreatif.
[Based on your opinion, state TWO (2) elements that contributed to creation of flow's conditions.]
- (4 Markah/Marks)
10. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Mihaly Csikzentmihalyi, terdapat dua jenis kumpulan aliran (flow) kepada golongan belia/remaja. Jelaskan kedua kumpulan tersebut.
[Based on the study conducted by Mihaly Csikzentmihalyi, there are two categories of flow in the group of teenagers, explain those categories.]
- (6 Markah/Marks)

11. Jelaskan **DUA (2)** kaedah yang boleh dilakukan untuk memupuk sikap kreatif di dalam diri seseorang.

*[Explain **TWO (2)** methods that can be done in order to nurture the creativity habit .]*

(4 Markah/Marks)

12. Jelaskan **TIGA (3)** kelebihan berfikir secara kreatif yang dapat diperolehi oleh seseorang pelajar.

*[Explain **THREE (3)** benefits of creative thinking to students .]*

(5 Markah/Marks)

13. Inovasi kepada sesebuah prototaip dapat dihasilkan dengan adanya empat kriteria seperti :

- a. Keperluan :Pelanggan
- b. Kebolehsanaan: Teknologi
- c. Kesesuaian: Strategi
- d. Berdaya maju: Bisnes.

Jelaskan kesemua kriteria yang dinyatakan di atas:

[The innovation of the prototype can be done by following the need of these criteria: Desired (customer), Feasible (Technology), suitable (Strategy) and also viable (Business) Explain all the criteria .]