

**KAEDAH  
PEMBELAJARAN**

- ☐ KELOMPOK KOHORT  
SEBAYA
- ☐ DALAM TALIAN  
SECARA  
LANGSUNG  
& MAMPU DIRI  
DENGAN
- ☐ REALITI MAYA

**BELAJAR BILA-BILA  
MASA, DI MANA JUA**



**akai learning**

# **INDUSTRI 4.0**

**CABARAN DIGITAL**

## **PEMIKIRAN REKA BENTUK & PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF**

*Membongkar dan merancang penyelesaian yang mampan mengikut keperluan semasa. Melaksanakan penyelesaian yang dikehendaki, munasabah, berkesan demi maksimumkan keberkesanan pengendalian dan keuntungan.*

**PENDIDIKAN EKSEKUTIF**

# KANDUNGAN



## Halaman

- 3 GAMBARAN KESELURUHAN KURSUS
- 4 SIAPAKAH YANG SESUAI UNTUK PROGRAM INI?
- 5 PELOPOR KURSUS
- 6 KELEBIHAN PEMIKIRAN REKA BENTUK & PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF
- 7 RANGKA PEMIKIRAN REKA BENTUK & PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF
- 8 CIRI-CIRI KURSUS
- 9 BUTIRAN PROJEK PEMBELAJARAN TINDAK
- 10 GAMBARAN KESELURUHAN PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN
- 11 PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN 1 : E-PERMULAAN
- 12 PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN 2 : SYARIKAT PERMULAAN
- 18 HALATUJU PEMBELAJARAN ANDA
- 19 KEMAHIRAN YANG DIPUPUK UNTUK MENINGKATKAN JATI DIRI
- 20 HALATUJU PEMBELAJARAN KURIKULUM MODUL 1-7
- 21 PELANGGAN KAMI YANG DIHARGAI





## PEMICHU INOVASI DAN KREATIVITI DI SETIAP PERINGKAT ORGANISASI

1

Dalam *Industri 4.0*, *transformasi oleh digitalisasi* mengganggu banyak model pengurusan organisasi. Organisasi, jabatan dan agensi kerajaan perlu *mengembangkan kemahiran* dan menggunakan semua teknologi dan teknik yang tersedia untuk *kekalkan berdaya saing*.

2

Strategi pengurusan/pentadbiran dan tenaga pekerja yang bercita-cita tinggi dan kreatif akan merevolusikan cara pengurusan/cara kerja/perniagaan agar ianya dijalankan dengan *tumpuan yang lebih kepada perkhidmatan dan pelanggan*.

3

*Pemikiran reka bentuk*, sering dikaitkan dengan reka bentuk produk dan inovasi, sekarang dilihat sebagai pendekatan penting untuk mengekalkan organisasi dan pekerja berdaya saing. Ia juga membantu mengembangkan kecerdasan dan daya tahan organisasi.

4

*Pulangan Pelaburan (R.O.I)* kursus ini dicapai melalui *Projek Pembelajaran Tindak*, penilaian pembelajaran berterusan dan strategi pembelajaran yang pelbagai.

5

*Pemicu inovasi dan kreativiti di setiap peringkat organisasi* membolehkan industri mendemonstrasikan *kedwicekatan organisasi* dalam menghadapi dunia dan cabaran 4K (Ketidakstabilan, Ketidakpastian, Kerumitan, Kesamaran).

6

Kedwicekatan organisasi terbaik dicapai apabila *setiap pekerja berfikir dan berfungsi sebagai pemicu inovasi* dengan *minda keusahawanan*.

7

Kursus komprehensif ini akan *meningkatkan kemahiran pemikiran reka bentuk* dengan meningkatkan *fleksibiliti dan kecerdasan* anda dengan peningkatan kesedaran, pengetahuan dan strategi berfikir kreatif.

8

Kursus ini mempunyai *7 modul dengan VR, & keprihatinan minda*. Ia dirancang untuk *melatih pekerja di setiap peringkat dan kedudukan dalam organisasi* untuk belajar dan menjadi pemicu pemikiran reka bentuk dan inovasi.

9

**Projek Pembelajaran Tindak** akan memastikan peserta/pelajar menguasai pemikiran reka bentuk dan belajar dari komuniti kohort.

10

*Permainan Pengurusan Perniagaan 1 & 2* akan *melatih* para pelajar cara menubuhkan permulaan kecil dan mengurus syarikat dengan pelbagai dinamik perancangan dan pengurusan perniagaan.

# PEMICHU INOVASI DAN KREATIVITI DI SETIAP PERINGKAT ORGANISASI

## SIAPAKAH YANG SESUAI UNTUK PROGRAM INI?

1. *Jabatan pentadbiran kerajaan, Agensi Berkaitan Kerajaan (GLC), badan berkanun kerajaan, swasta serta pasukan industri berbeza yang* ingin mengetuai budaya pemikiran reka bentuk dan penyelesaian masalah secara kreatif *merentas organisasi dan pada semua peringkat.*
2. *Universiti, kolej, sekolah yang ingin meningkat ilmu dan kemahiran pemicu inovasi dan kreativiti bagi membina kebolehan tenaga pendidik dan penuntut serasi dengan keperluan kini.*
3. *Pasukan kumpulan bakat yang* perlu *mengembangkan keterampilan mereka* dan ingin menambah nilai dalam pekerjaan mereka.
4. *Pasukan dan individu, cth: Pentadbiran, Pengurusan, Sumber Manusia, IT, Pemasaran, yang ingin menguasai teknik baru pemikiran kreatif dan inovatif dalam pasukan fungsi dan rentas fungsi.*
5. Golongan profesional yang ingin *mengembangkan kemahiran penyelesaian masalah secara kreatif.*
6. *Pengurus/pentadbir yang ingin mengetahui kelebihan Pemikiran Reka Bentuk untuk pasukan mereka.*





akal learning

# Sarjit Singh, PhD

Penceramah, Pelatih, Pembimbing Kehidupan Profesional

PENGLIBATAN | MENDIDIK | BERKEMBANG

## PELOPOR KURSUS

- Pengasas & Konsultan Utama *Akal Learning Solutions*
- Sarjit mempunyai lebih dari 32 tahun pengalaman dalam latihan korporat dan perundingan. Beliau mempunyai pengiktirafan dalam pelbagai pengkhususan termasuk Terapi Kognitif berdasarkan Keprihatinan (UCSD), MBSR(Duke Univ) di samping PhD(CU) dan Sarjana Pentadbiran Perniagaan dalam Pelatihan dan Pembangunan Sumber Manusia (Newport).
- Sarjit telah menyelesaikan Program Kepimpinan Autentik (Harvard Business School), Pengurusan Tekanan Gaya Hidup (Harvard Medical School), Mencari Kebahagiaan (Semel Institute-UCLA), Kecerdasan Emosi (UCSD) dan pelbagai program neurolinguistik dan pensijilan. Beliau juga sedang menceburi kajian kedoktoran dalam kesihatan mental bersama International University of Malaya-Wales.
- Sejak 2002, Sarjit telah mengendalikan kursus *Whole Brain Thinking & Creative Problem Solving* berdasarkan prinsip *Doug Hall's Jumpstart Your Business Brain and Design Thinking*.
- Sarjit juga merupakan Penceramah Keynote dan Plenary semasa Persidangan Antarabangsa Toastmasters.



Pasukan kami merupakan gabungan daya kreatif, inovatif, kecemerlangan teknikal, keterampilan latihan dan teknologi kraf pembelajaran. Kami berintegrasi dalam mengembangkan penyelesaian pembelajaran maya dan imersif. Ini merupakan formula yang terbaik untuk mereka bentuk kaedah pembelajaran yang bermanfaat terhadap keberkesanan individu dan organisasi.



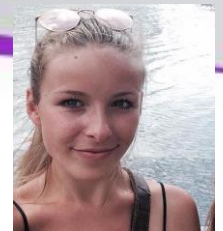
Lynnette D.



T.G. Teo



Aurora P.



Romy G.

# KELEBIHAN PEMIKIRAN REKA BENTUK & PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF

“Memberi anda peluang untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeza”

Melaksanakan Pemikiran Reka Bentuk dalam kerja harian dan meningkatkan produktiviti.

Memastikan hasil akhir memenuhi objektif dan keperluan pelanggan.

“Menghasilkan tenaga kerja yang lebih berkesan dan berpengetahuan.”

“Membolehkan anda mendalami masalah untuk menentukan punca utamanya.”

Menggalakkan pemikiran inovatif dan penyelesaian masalah yang kreatif.

“Membolehkan anda untuk terus mengembangkan pengetahuan.”

“Meningkatkan kecerdasan pasukan dan kolaborasi kreatif dengan pasukan luar.”

PEMICU INOVASI DAN KREATIVITI DI SETIAP PERINGKAT ORGANISASI

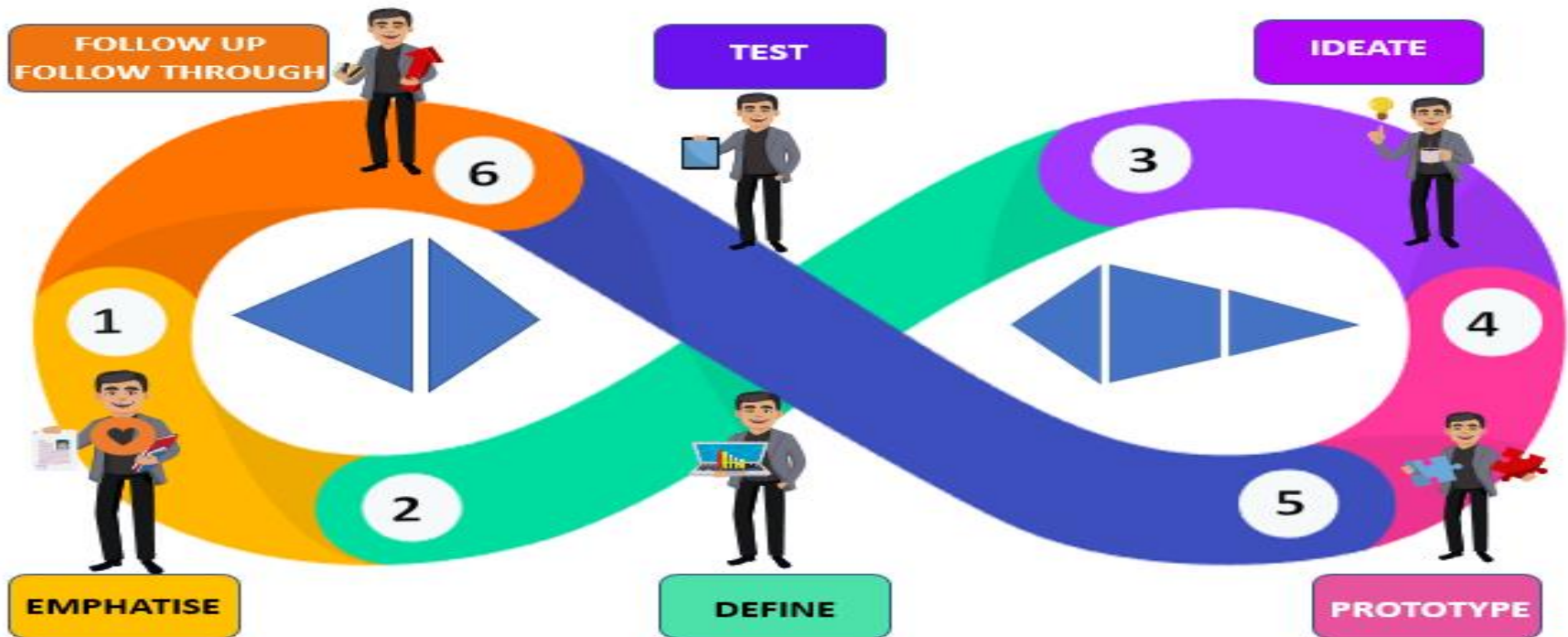
# PEMIKIRAN REKA BENTUK DAN PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF

*Melaksanakan penyelesaian yang dikehendaki, munasabah, berkesan demi maksimumkan keberkesanan pengendalian dan keuntungan.*



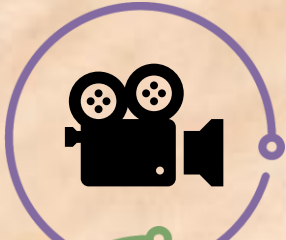
## MULAKAN PEMIKIRAN REKA BENTUK

HALATUJU  
PEMBELAJARAN



# CIRI-CIRI KURSUS

**PEMIKIRAN REKA BENTUK DAN  
PENYELESAIAN MASALAH SECARA KREATIF**



**112 VIDEO  
KULIAH**

**DALAM TALIAN  
SECARA LANGSUNG**



**PEMBELAJARAN  
MAMPU DIRI**

**PROJEK  
PEMBELAJARAN  
TINDAK**



**24  
PERSEMBAHAN  
REALITI MAYA**

**PENILAIAN &  
MAKLUM BALAS  
KELOMPOK  
SEBAYA**

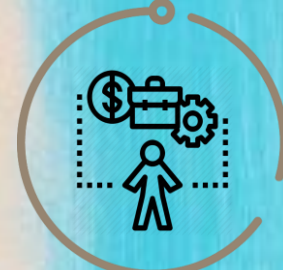


**35  
PELAJARAN  
DENGAN KUIZ**

**10 PELAJARAN  
KEPRIHATINAN**



**ANALITIK  
PENUH  
KURSUS**



**DUA PERMAINAN  
PENGURUSAN  
PERNIAGAAN**

**GAMIFIKASI**



# PROJEK PEMBELAJARAN TINDAK



*Projek Pembelajaran Tindak ialah cara praktikal dan berdampak tinggi untuk mengembangkan kebolehan anda menerapkan pemikiran reka bentuk dan penyelesaian masalah secara kreatif di mana jua kedudukan anda dalam organisasi. Kursus ini mendorong anda untuk mengambil 5 langkah penting agar anda dapat menerapkan konsep dan kaedah yang dipelajari di tempat kerja.*

## LANGKAH 1

- Pada Langkah 1 anda akan mengenal pasti Projek Pembelajaran Tindak.
- Ini ialah idea yang boleh ditindaklanjuti dan digunakan di tempat kerja yang dapat...
  - ✓ Membawa kepada peningkatan perkhidmatan, proses kerja, pengukuhan pasukan, pengurusan projek atau produk
  - ✓ Memperbaiki sistem/proses reka bentuk semula kerja
  - ✓ Meningkatkan keberkesanan peribadi dan pasukan yang membawa kepada kecemerlangan organisasi.

## LANGKAH 2

Pada Langkah 2, anda akan memasukkan idea ini ke dalam forum kumpulan kohort. Dalam forum ini, anda akan mendapat manfaat melalui penilaian maklum balas/komen/cadangan kelompok sebaya dari kumpulan kohort anda di mana dua rakan sebaya lain akan memberi maklum balas mengenai idea cadangan projek anda dan butiran lain. Anda juga akan mendapat manfaat dengan menilai dan memberi maklum balas kepada dua rakan sebaya lain dalam kumpulan kohort anda.

## LANGKAH 3

Pada Langkah 3, anda akan terus meningkatkan butiran projek anda. Hal ini mungkin memerlukan lebih banyak penyelidikan atau input daripada orang lain di tempat kerja, ketua bahagian atau atasan anda. Pada Langkah 3, anda juga akan diberi akses untuk bermain **Permainan Pengurusan Perniagaan 1: E-Permulaan** yang akan memberi anda pendedahan tambahan mengenai selok-belok perniagaan dengan pelbagai dinamik perancangan dan pengurusan perniagaan.

## LANGKAH 4

Pada Langkah 4, anda akan memperbaiki Projek Pembelajaran Tindak dan memasukkannya ke dalam forum kumpulan kohort anda. Dua rakan akan memberi maklum balas mengenai usul projek pembelajaran tindak anda. Anda juga akan meningkatkan pembelajaran anda dengan menilai dan menyampaikan maklum balas kepada dua rakan sebaya dalam kumpulan kohort anda. Hal ini akan menjadi pengalaman yang bernilai kerana anda akan mendapat banyak idea dan maklumat dari sumber komuniti pemikir global.

## LANGKAH 5

Pada Langkah 5, anda akan memperincikan projek anda dan bersedia untuk berkongsi hasil atau kemajuan dengan rakan anda melalui forum kumpulan. Anda juga akan bermain **Permainan Pengurusan Perniagaan 2: Syarikat Permulaan**. Syarikat Permulaan merupakan permainan simulasi perniagaan. Anda menjadi Ketua Pegawai Eksekutif permulaan kecil dan berhasrat untuk mengembangkan syarikat. Permainan ini dan maklum balas penilaian rakan akan lebih memotivasikan anda untuk memperbaiki, menyelesaikan atau memeriksa butiran penting.

# PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN 1

## E-Permulaan

Ini ialah Permainan Pengurusan Perniagaan aras permulaan di Modul 3. Permainan ini akan membantu pelajar mengembangkan minda keusahawanan. Mereka akan belajar mengurus, mengembangkan dan membina permulaan mereka dan memahami dinamik pengurusan dan perancangan pertumbuhannya. Anda pasti teruja dan permainan ini dapat dimainkan berkali-kali untuk meningkatkan skor dan pencapaian anda.

# PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN 2

## Permulaan Syarikat

Permainan Pengurusan Perniagaan 2 terdapat dalam modul terakhir - Modul 7<sup>5</sup>. Permainan ini lebih hebat daripada Permainan Pengurusan Perniagaan 1 dan menarik serta memerlukan tumpuan pelajar dan kepintaran perniagaan ketika merancang dan menguruskan Permulaan Syarikat. Mereka harus menguruskan pelaburan dan menetapkan objektif tertentu sambil mencartakan pertumbuhan perniagaan. Permainan ini memerlukan tumpuan, merancang strategi berfikir, kemahiran analitik, keberanian, kemahiran membuat keputusan dan daya kreatif untuk penguasaan perniagaan yang lebih mantap dan mencapai hasil yang diinginkan. Ini ialah nilai tambah dalam kursus ini. Permainan ini dapat dimainkan berkali-kali oleh pelajar untuk mencapai tahap kejayaan yang lebih tinggi.

## E- Permulaan



### TENTANG PERMAINAN – E-PERMULAAN

Urus, kembangkan dan bina permulaan impian anda! Jadikan syarikat dikenali umum dan melabur, mereka bentuk tempat kerja, produk serta perkhidmatan anda sendiri secara terperinci!

Jalinkan kontrak untuk mengembangkan dan mengekalkan populariti anda. Kembangkan media sosial dan platform penstriman anda sendiri, luaskan strategi dan rancangan! Alamak! Tidak ada duit? Jangan risau, anda boleh pinjam dari bank - Tetapi, Awas! Bank Antarabangsa tidak boleh dipermainkan dan memerlukan perancangan yang tepat. Jadilah usahawan permulaan yang berjaya, dengan cara tersendiri.

### Ciri-ciri

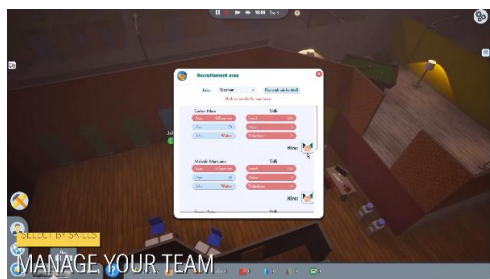
Mod pembinaan terperinci

Dengan mod pembinaan yang canggih dan mudah digunakan, anda boleh mereka bentuk bilik seperti yang anda suka. Simulasi pertukaran saham yang realistik. Labur di pasaran saham dan menjadi hebat!

Proses pesanan dan menghasilkan barang dengan bantuan bahan yang dibeli. Urus pasukan anda  
Anda boleh memilih pekerja mengikut motivasi dan kemahiran. Tidak puas hati? Anda boleh memecat atau menghantar mereka bercuti.

## PERMAINAN PENGURUSAN PERNIAGAAN 1

*E-Permulaan ialah permainan simulasi perniagaan alam semesta poligon rendah. Bina, beli sumber untuk membuat produk dan menyelesaikan kontrak, melabur pasaran saham untuk menjadi kaya lagi berjaya!*



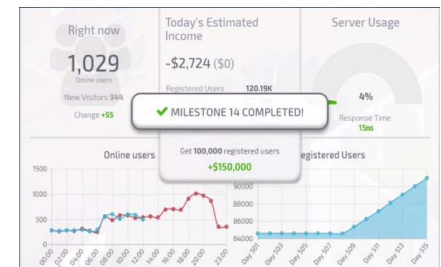
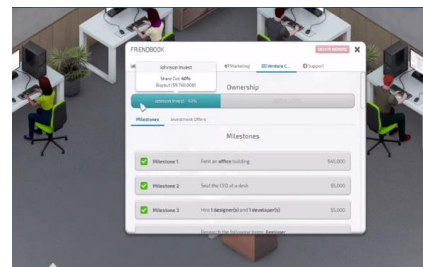
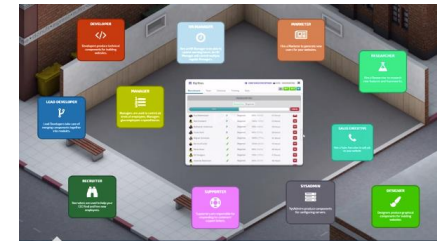
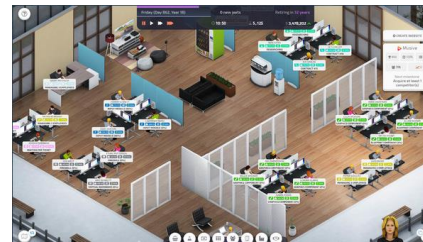
# BUSINESS MANAGEMENT GAME 2



- Mulakan syarikat berasaskan internet anda sendiri. Anda boleh mereka bentuk laman web dengan apa sahaja dari laman rangkaian sosial, perkhidmatan penstriman, hingga platform permainan.
- Firma pelaburan akan memberikan sejumlah kecil modal, sebagai ganti kepada 40% daripada bahagian dalam perniagaan anda.
- Sewa ruang pejabat dan ambil pekerja pertama, sambil mula bekerja di laman web anda.
- Anda harus mencapai objektif tertentu untuk mendapatkan lebih banyak dana dari firma pelaburan, termasuk memperluas jumlah pengguna yang berdaftar di laman web anda, mengadakan iklan, memasarkan laman web, menyiapkan kemudahan pengehosan anda sendiri, dll.
- Setelah mencapai beberapa objektif, syarikat pelaburan akhirnya akan meminta anda untuk mula memperoleh keuntungan.
- Dari sini, anda harus berkembang. Meningkatkan kakitangan, ciri-ciri untuk laman web, pejabat yang lebih besar, kemudahan pengehosan, pengguna yang berdaftar, dan hasil dari laman web anda.
- Anda boleh mula mengatasi syarikat besar dengan pangkalan pengguna dan hasil yang besar.
- Akhirnya, anda dapat mencapai tempat teratas, sambil menyimpan sejumlah wang untuk persaraan anda.
- Anda juga boleh memilih, mendapatkan lebih banyak modal dari pelabur baru, memulakan dan menjual laman web.

## Syarikat Permulaan

*Syarikat Permulaan ialah permainan simulasi perniagaan. Anda merupakan Ketua Pegawai Eksekutif syarikat kecil dan berhasrat untuk mengembangkan syarikat. Dengan hanya pelaburan yang kecil, anda akan membina laman web yang luar biasa untuk bersaing dengan syarikat teknologi gergasi terbesar di dunia dan bercita-cita untuk menjadi syarikat yang paling bernilai dalam sejarah.*





Penyelesaian Masalah



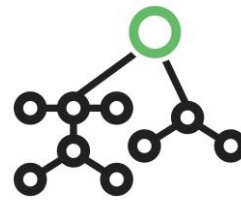
Empati



Pemikiran Kreatif



Keprihatinan



Kemahiran Merancang



Menyokong Orang Lain



Kesedaran Diri



Kemahiran Mempengaruhi



Kemahiran Komunikasi



Kemahiran Tingkah Laku



Pengurusan Kemarahan



Kemahiran Berunding



## KEMAHIRAN YANG DIPUPUK UNTUK MENINGKATKAN JATI DIRI



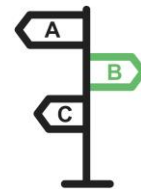
Kemahiran Mendengar



Kecerdasan Emosi



Kemahiran Membuat Keputusan



Memberi Arahan & Halatuju Kerja



Kemahiran Analitik



Kemahiran Sumbang Saran



Kemahiran Pemerhatian



Keyakinan Diri



Kemahiran Hubungan Antara Perorangan



Kemahiran Kepimpinan

# OUR VALUED CLIENTS

**B | BRAUN**



**Agilent Technologies**



**Seagate** 





**REGISTERED  
TRAINING PROVIDER**



**AKAL LEARNING SOLUTIONS PLT  
( LLP0003304-LGN)**

**1-23-5 Menara Bangkok Bank,  
Berjaya Central Park,  
Kuala Lumpur, 50450.**

**Tel : 012-4290080 [www.akal-learn.com](http://www.akal-learn.com)**