



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

LAPORAN PROGRAM

***PROFICIENCY CERTIFICATE for
ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0
[ProCEEEd 2.0]***



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

LAPORAN PROGRAM
***PROFICIENCY CERTIFICATE for ENTREPRENEURSHIP
EDUCATORS 2.0***
[ProCEEd 2.0]

DISEDIAKAN OLEH:
AKADEMI PEMBANGUNAN PKS DAN KEUSAHAWANAN MALAYSIA (MASMED)
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
2023

Cetakan Pertama 2023

Semua Hak Cipta Terpelihara. Tiada mana-mana bahagian jua daripada penerbitan ini boleh diterbitkan semula atau disimpan dalam bentuk yang boleh diperolehi semula atau disiarkan dalam sebarang bentuk dengan apa jua cara elektronik, mekanikal, fotokopi, rakaman dan/atau sebaliknya tanpa mendapat izin daripada Akademi Pembangunan PKS dan Keusahawanan Malaysia (MASMED) UiTM Shah Alam.

Emel: masmed@uitm.edu.my

Perpustakaan Negara Malaysia

Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

PROGRAM

PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 [ProCEEEd 2.0]

Penulis Utama: Ts. Dr Rohana Zur, Zusuff Kan Zainal Kan, Intan Syazlina Mohd Ali

Penulis bersama: Profesor Ts. Dr. Salmiah Kasolang, Ts. Dr. Maslina Abdul Aziz, Farhanah Abu Sujak

ISBN 978-629-982-081-9

Diterbitkan oleh:

Akademi Pembangunan PKS dan Keusahawanan Malaysia (MASMED)

Universiti Teknologi MARA,

40450 Shah Alam

MALAYSIA



Hakcipta Terpelihara © 2023 AKADEMI PEMBANGUNAN PKS DAN KEUSAHAWANAN MALAYSIA (MASMED).
Semua hak cipta terpelihara. Tiada mana-mana bahagian daripada penerbitan ini boleh diterbit semula atau disimpan dalam bentuk yang boleh diperolehi semula atau disiarkan dalam sebarang bentuk dengan apa jua cara, sama ada secara elektronik, mekanikal, fotokopi, rakaman atau sebaliknya tanpa mendapat izin bertulis terlebih dahulu daripada penerbit.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)



PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 (ProCEED 2.0)

1-5 March 2023

Institut Kepimpinan dan Pembangunan (ILD) UiTM

PENGENALAN



Sekapur Sirih

Alhamdulillah, segala puji dan syukur yang setulusnya dipanjatkan ke hadrat Allah S.W.T dengan rahmat dan keredhaan-Nya, program **PROFICIENCY CERTIFICATE for EDUCATORS 2022 (ProCEED 2.0)** telah dianjurkan dengan jayanya.

Setinggi – tinggi tahniah diucapkan kepada Universiti Teknologi MARA (UiTM) khususnya kepada jawatankuasa penganjur program yang diketuai oleh Profesor Datuk Dr. Hajah Roziah Mohd Janor, Naib Canselor UiTM dalam usaha keras untuk memastikan program ini dapat dijalankan dengan berkesan dan memberi impak kepada semua pendidik keusahawanan.

Penganjuran ProCEED 2.0 ini dilihat sebagai satu inisiatif terbilang dalam mencapai objektif Dasar Keusahawanan Negara 2030 (DKN 2030) untuk mewujudkan ekosistem keusahawanan yang holistik dan kondusif bagi menyokong agenda pembangunan sosio ekonomi Malaysia yang inklusif, seimbang dan mapan. Objektif penganjuran ProCEED 2.0 ini juga bertepatan dengan strategi - strategi Teras 1 Pelan Tindakan Keusahawanan Institusi Pendidikan Tinggi (PTK-IPT) 2021 – 2025 dalam meningkatkan bilangan pendidik dengan kepakaran keusahawanan serta memperkasa sistem sokongan pengajaran, pembelajaran dan penyelidikan keusahawanan.

Penganjuran ProCEED 2.0 yang melibatkan kerjasama bersepadu antara empat elemen *quadruple helix* dalam ekosistem keusahawanan (IPT terlibat, kerajaan, industri dan masyarakat) ini juga merupakan satu kolaborasi berimpak tinggi dalam menambah baik kualiti pendidikan keusahawanan di samping membekalkan pendidik keusahawanan dengan proses serta minda yang kreatif dan inovatif. Pendidik keusahawanan berkualiti yang terhasil daripada penganjuran ProCEED 2.0 juga dilihat berkemampuan untuk menghasilkan pelajar yang berambisi kepada keusahawanan berasaskan peluang untuk memacu ekonomi negara ke arah berpendapatan tinggi dan mampu bersaing di peringkat global.

Akhir kata, sekali lagi saya mengucapkan setinggi – tinggi tahniah kepada Kementerian Pendidikan Tinggi dan Universiti Teknologi MARA di atas penganjuran program berimpak tinggi ini serta para pendidik keusahawanan yang terlibat dalam ProCEED 2.0 dalam mencapai objektif Malaysia MADANI untuk melahirkan dan memampakan nilai individu masyarakat Malaysia bagi mencapai kesejahteraan dan kemakmuran.

YBHG. DATO' SERI ABDUL RAZAK JAAFAR
Ketua Setiausaha
Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia



Seulas Pinang

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM.

Terlebih dahulu, saya ingin memanjatkan syukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan limpah dan kurniaNya, ***PROFICIENCY CERTIFICATE for ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2022 (ProCEED 2.0)*** telah berjaya dilaksanakan pada tahun ini. Ia merupakan satu usaha murni dalam menyalurkan informasi dan maklumat berkaitan latihan yang telah dilaksana dan dianjurkan oleh MASMED UiTM kepada pendidik keusahawanan.

Saya ingin memulakan seulas pinang ini dengan merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) kerana memberi kepercayaan kepada UiTM melalui Akademi Pembangunan PKS dan Keusahawanan Malaysia (MASMED) sebagai penganjur program latihan keusahawanan ***PROFICIENCY CERTIFICATE for ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2022 (ProCEED 2.0)***.

Komitmen dan dedikasi warga kerja MASMED UiTM dalam menjayakan program ini amat penting bagi memastikan Dasar Keusahawanan Negara 2030 (DKN 2030) dan Pelan Tindakan Keusahawanan Institusi Pendidikan Tinggi berjaya dicapai sehingga ke tahap ini.

Ucapan tahniah dan syabas juga saya ucapkan kepada para peserta yang telah berjaya menghadiri diri dan menamatkan kursus anjuran Program ProCEED 2.0 ini dengan jayanya.

Tahniah semua.

PROFESOR DATUK DR HAJAH ROZIAH MOHD JANOR
Naib Canselor
Universiti Teknologi MARA



Inspirasi Keusahawanan

“Kementerian Pendidikan Tinggi dengan kerjasama Universiti Teknologi MARA telah berjaya mencapai hasrat dan objektif Dasar Keusahawanan Negara 2030 yang bukan sahaja untuk mewujudkan ekosistem keusahawanan yang holistik, tetapi juga menyokong agenda pembangunan ekonomi yang seimbang dan mapan”



YBHG Datuk Dr. Megat Sanny Megat Ahmad Supian
(Timbalan Ketua Setiausaha Dasar, Kementerian Pendidikan Tinggi)

“Pihak Universiti sentiasa menyokong usaha Kementerian Pendidikan Tinggi dalam meningkatkan bilangan pendidik dengan kepakaran keusahawanan yang secara tidak langsung akan menghasilkan pelajar dan graduan yang menjadikan keusahawanan sebagai kerjaya pilihan”



Prof. Ts. Dr Salmiah Kasolang
(Penolong Naib Canselor Keusahawanan)

“Pendidik keusahawanan yang berkualiti sepastinya akan memberikan impak yang besar dalam mencapai objektif Malaysia MADANI itu sendiri untuk melahir dan memampkan nilai individu masyarakat dalam memacu Malaysia ke arahnegara berpendapatan tinggi dan mampu bersaing di peringkat global”



Ts. Dr. Rohana Zur
(Pengarah Keusahawanan MASMED)



**” SEMUA MANUSIA DILAHIRKAN
SEBAGAI SEORANG
ENTREPRENEUR “**

**- MUHAMMAD YUNUS
PENERIMA HADIAH NOBEL
PENGASAS GRAMEEN AMERICA**

RINGKASAN EKSEKUTIF

Proficiency Certificate for Entrepreneurship Educators 2.0 atau singkatannya ***ProCEED 2.0*** merupakan inisiatif berimpak tinggi di bawah KPT untuk meningkatkan kecekapan, kepakaran dan bilangan pendidik mahir dalam bidang keusahawanan.

ProCEED 2.0 mengambil kira maklumbalas positif *ProCEED* tahun sebelumnya dan ditambahbaik sebahagian konten supaya para peserta dapat pendedahan keusahawanan yang lebih baik daripada pemain industri (usahawan). Kolaborasi pintar ini membolehkan *ProCEED 2.0* dijayakan dengan penyertaan 47 peserta dari 26 IPTA berbeza.

Kali ini program dapat dijalankan secara bersemuka dan peserta dapat merasai pendekatan unik seperti '*learning by doing*' serta pendekatan '*gamification*' dalam pembelajaran.

Skor purata kepuasan yang diberi kesemua peserta adalah 4.70/5.00 atau 94.0%.

Dokumen ini memperinci perjalanan program yang ditempuhi peserta dengan menggabungkan elemen data dan penceritaan keusahawanan.



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI

PELAN TINDAKAN KEUSAHAWANAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI PTK-IPT 2021-2025

**Memartabatkan Keusahawanan
Dalam Memperkasakan Negara**

ISI KANDUNGAN

01

**Peta Perjalanan
Peserta**

02

**Statistik
Umum**

03

**Pasukan
Pelaksana**

04

**Aturcara
Program &
Skor**

05

**Tugas
Peserta**

06

**Rumusan &
Rekomendasi**

07

Penutup

08

Foto Pilihan



PETA PERJALANAN PESERTA

PETA PERJALANAN PESERTA

Majlis Perasmian dan Taklimat

Sesi dijalankan secara bersemuka di ILD UiTM, Bandar Enstek, Negeri Sembilan. Dihadiri 47 warga pendidik dan pentadbir universiti awam.

Perasmian oleh Ybhg. Profesor Ts. Dr. Salmiah Kasolang, Timbalan Naib Canselor (Keusahawanan), MASMED UiTM. Turut bersama wakil-wakil dari Kementerian Pendidikan Tinggi.



Majlis Perasmian dan Taklimat

Taklimat ProCEED 2.0 dibentangkan oleh
Ts. Dr Rohana Zur, Pengarah Pusat
Pembangunan keusahawanan MASMED,
merangkap pengurus Program UiTM..



ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

PENGENALAN

Entrepreneurship Mindset

Peserta didedahkan dengan cara fikir yang diamalkan usahawan pakar. Berdasarkan kajian Professor Saras D. Sarasvathy dari University of Virginia, usahawan pakar mempunyai cara fikir dan tindakan yang berbeza dengan usahawan novis.

SKOR MODUL :
4.72/5.00

MODUL 1

Sepintas Lalu Keusahawanan

Peserta mendapat gambaran umum perjalanan & cabaran yang biasanya dilalui oleh mana-mana usahawan dari fasa **Sebelum Mula, Startup, Sebelum Berkembang, Berkembang, Matang** dan **Transisi**. Paling utama, peserta pulang dengan ilmu bagaimana cabaran setiap fasa dapat diatasi.

SKOR MODUL :
4.66/5.00

MODUL 2

Persediaan Diri Sebagai Usahawan

Beza antara usahawan dan peniaga, apakah *mindset* dan nilai yang perlu disemai supaya bakal graduan berminda usahawan dengan membandingkan acuan barat dan timur.

SKOR MODUL :
4.72/5.00

MODUL 3

10 Jenis Inovasi dalam Pendidikan Keusahawanan

Belajar daripada kajian kes tempatan dan luar negara bagaimana pendidikan keusahawanan dapat dilakukan supaya program di universiti akan bertambah menarik dan memberi impak yang lebih tinggi.

SKOR MODUL :
4.66/5.00

ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

MODUL 4

Mazhab-Mazhab Utama dalam Pendidikan Keusahawanan

Terdapat banyak pendekatan berbeza yang diguna pakai dalam pendidikan keusahawanan. Sesi ini berkongsi mazhab-mazhab utama, kelebihan, kekuatan yang boleh dipelajari serta diadaptasi pada pendidikan keusahawanan sedia ada.

SKOR MODUL :
4.57/5.00

MODUL 5

Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan

Penggunaan kanvas satu muka surat dalam pendidikan inovasi dan keusahawanan merupakan elemen penting masa kini. Peserta didedahkan kepada kanvas-kanvas penting seperti *Business Model Canvas*, *Value Proposition Canvas*, *Customer Journey Map* dan *Lean Canvas*.

SKOR MODUL :
4.77/5.00

MODUL 6

GrowthWheel: 20 Fokus Bisnes

GrowthWheel merupakan proses dan alat yang digunakan penasihat bisnes di lebih 73 buah negara. Sesi ini mendedahkan peserta mengapa kaedah '*coaching*' penting dan boleh dimanfaatkan warga pendidik supaya bakal usahawan dapat diperkasakan untuk membuat keputusan dan tindakan bisnes yang lebih bersistematik.

SKOR MODUL :
4.74/5.00

EDUCATION HACKATHON

MODUL 7

Pengenalan *Design Thinking* untuk Pendidik Keusahawanan

Peserta mempelajari bagaimana kaedah inovasi manusiawi dapat diaplikasi untuk menjadikan pendidikan keusahawanan lebih menarik, menyeronokkan dan lebih berimpak tinggi. Pelbagai kajian kes komersial, sosial, produk dan servis dikongsikan supaya idea-idea baru dapat dicambah.

SKOR MODUL :
4.68/5.00

MODUL 8

Persediaan Diri, Pasukan & Persekitaran

Inovasi yang berjaya bermula dengan persediaan yang menyeluruh. Sesi ini, peserta belajar tiga persediaan utama iaitu persediaan diri, pasukan dan persekitaran supaya apa jua inisiatif inovasi yang bakal dijalankan dapat memperoleh kejayaan yang tinggi.

SKOR MODUL :
4.64/5.00

MODUL 9

Sudut Pandang: Mencipta Fiksi Sosial untuk Masa Hadapan Pendidikan Keusahawanan

Setiap projek inovasi bermula dengan sudut pandang. Pada sesi ini, peserta didedahkan bagaimana mahu berimajinasi dengan sistematik menggunakan alat inovasi terpilih. Peserta perlu membayangkan bagaimana dunia akan menjadi lebih baik dengan elemen-elemen inovasi yang mereka mahu tonjolkan.

SKOR MODUL :
4.64/5.00

MODUL 10

Faham

Merekabentuk solusi memerlukan kefahaman bukan sahaja pada isu tetapi konteks dan nilai yang mahu diperolehi pengguna, pelanggan dan pemegang taruh. Sesi ini fokus pada teknik-teknik untuk memahami isu sebenar supaya pembinaan idea adalah bersandarkan kepada pemahaman isu sebenar. Peserta perlu turun ke lapangan [*Get out of the building*] untuk mendapatkan fakta.

SKOR MODUL :
4.70/5.00

MODUL 11

Idea dan Prototaip

Peserta didedahkan dengan kaedah penjanaan idea, pengembangan idea serta pemilihan idea secara berkumpulan yang efektif baik secara dalam talian mahupun secara fizikal. Ia disusuli dengan kaedah menterjemahkan idea ke dalam bentuk visual atau prototaip. Terdapat lima kategori prototaip yang peserta boleh lakukan walaupun bukan berlatarbelakang reka bentuk grafik mahupun pengaturcaraan.

SKOR MODUL :
4.74/5.00

MODUL 12

Validasi dan Tambah Baik

Impak hanya wujud apabila sesuatu idea/solusi diuji berkali-kali di lapangan, ditambahbaik dan berjaya menyelesaikan masalah. Sesi ini menekankan kepentingan menguji hipotesis peserta dengan pelanggan atau pengguna sebenar melalui kaedah eksperimen yang bersesuaian.

SKOR MODUL :
4.68/5.00

DEMO DAY & PENILAIAN



MODUL 13

Pembentangan

Peserta berpeluang untuk menggunakan ilmu yang dipelajari yang akhirnya diterjemah dalam bentuk idea atau prototaip yang visual. Peserta dapat belajar dari satu sama lain. Sesi ini juga kemuncak kepada program ProCEED 2.0 dimana ujian penilaian merangkumi kesemua modul yang dilalui. Ujian penilaian ini mewakili 25% dari keseluruhan pemarkahan.

SKOR MODUL :
4.49/5.00

PENDEKATAN ProCEEEd 2.0

Harvard Business Review

STRATEGY

Games Can Make You a Better Strategist

by Martin Reeves and Georg Wittenburg
SEPTEMBER 07, 2015



Play has long infused the language of business: we talk of players, moves, end games, play books and so on. And now we hear often about the “gamification” of work—using elements of

Berbeza dengan ProCEEEd 2.0 sebelum ini yang berlangsung secara dalam talian memandangkan negara dilanda pandemik, ProCEEEd 2.0 dapat dilaksanakan secara bersemuka. Ini membolehkan pihak pelaksana menggunakan pendekatan baharu iaitu belajar melalui bermain.

Terdapat beberapa artikel yang diterbitkan Harvard Business Review yang menerangkan manfaat-manfaat permainan menjadikan seseorang ‘strategis’ yang lebih cekap. Antara manfaat lain adalah:

- ‘Games’ membolehkan maklumbalas yang berkos rendah dan maklumbalas diperolehi pada kadar serta merta.
- ‘Games’ membolehkan peserta melibatkan diri dengan sesuatu idea melalui aktiviti permainan.
- ‘Games’ juga membolehkan tingkahlaku dianalisa secara berstruktur.
- ‘Games’ juga membolehkan pelbagai scenario dapat diuji.
- ‘Games’ juga dapat dilaksana kepada kumpulan peserta yang ramai.

Pendekatan ‘games’ dan ‘learning by doing’ ini diaplikasi sepanjang program supaya peserta dapat belajar dalam suasana yang seronok serta memberi impak. Pengalaman ini diharap dapat mencetus idea-idea baru supaya pendidikan keusahawanan menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Wajah keterujaan **Dr. Mohd Amin Bin Mohamad**,
Timbalan Dekan
(Akademik) Fakulti
Pengurusan Teknologi dan
Teknousahawan,
Universiti Teknikal
Malaysia Melaka (UTeM)
ketika sesi pembelajaran
menggunakan kad
permainan *Piou Piou*.

Suasana hari pertama
menjadi lebih ceria dan erat
kesan daripada permainan
yang mencerikan serta
mempunyai nilai
pembelajaran seperti
kemahiran berfikir secara
strategik, kemahiran
mengambil risiko dan
kemahiran berfikir secara
kreatif.



CONTOH-CONTOH PERMAINAN PILIHAN



Nama permainan: *Piou Piou*

Deskripsi ringkas permainan:

Pemain perlu menyusun strategi untuk menjadi pemain pertama yang menetasakan 3 biji telur ayam. Namun awas, terdapat pemain lain yang akan mencuri telur ayam menggunakan kad musang.

Tema pembelajaran berkaitan:

Pemikiran strategik, Kemahiran mengambil risiko, Negosiasi, Kreativiti dan Kolaborasi.

Skor purata permainan: **4.74/5.00**

Komen peserta:

“Piou Piou agak mudah dimainkan dan sesuai untuk sesi 'ice breaking' dengan ahli pasukan baru. – Dr. Arbaiah Binti Abdul Razak, Penolong Profesor, Kulliyah Ekonomi dan Sains Pengurusan, Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM).



Nama permainan: **Settler of Catan**

Deskripsi ringkas permainan:

Catan merupakan permainan strategi yang melibatkan pembinaan penempatan, jual-beli dan negosiasi sumber untuk mengembangkan penempatan di Pulau Catan.

Tema pembelajaran berkaitan:

Pengurusan sumber, Pengurusan risiko, Negosiasi, Kreativiti dan Kolaborasi.

Skor purata permainan: **4.77/5.00**

Komen peserta:

“Boardgame The Settler of Catan ialah game yang sangat sesuai untuk kita membayangkan senario sebenar yang berlaku dalam dunia usahawan. Ilmu keusahawanan yang boleh kita kaitkan seperti sumber terhad, membuat jaringan kepintaran, membuat pilihan, menilai kos lepas dan lain-lain. – YM Tengku Farah Maimunah Binti T. Mohd Yusof, Pensyarah, Pusat Pendidikan Asas dan Lanjutan, Universiti Malaysia Terengganu (UMT).



Nama permainan: ***The Resistance***

Deskripsi ringkas permainan:

The Resistance merupakan permainan deduksi sosial yang melibatkan identiti rahsia, tipu daya dan kepercayaan. Peserta akan diberi peranan: ada yang akan menjayakan dan ada yang akan melakukan sabotaj. Misi perlu dijayakan namun peserta tidak tahu siapa musuh dalam selimut.

Tema pembelajaran berkaitan:

Kerjasama dan kolaborasi, Kemahiran komunikasi, Menilai risiko, Kemahiran membuat keputusan, Etika dan Kepercayaan.

Skor purata permainan: **4.64/5.00**

Komen peserta:

“Learn to survive within complex competition” – **Dr. Norun Najjah Binti Ahmat**, Pensyarah, Fakulti Pengurusan Teknologi dan Teknousahawanan, Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM).



Nama permainan: ***Dixit***

Deskripsi ringkas permainan:

Dixit merupakan permainan yang meraikan kreativiti dan daya imaginasi. Permainan ini menguji kemahiran penceritaan dan komunikasi. Permainan ini memerlukan peserta berfikir secara kritikal dan menganalisa clue yang diberi sambil membuat keputusan, suatu skil yang kritikal dalam keusahawanan.

Tema pembelajaran berkaitan:

Kreativiti dan inovasi, Kemahiran bercerita dan komunikasi, Berfikir secara kritikal dan penyelesaian masalah, Kolaborasi dan kerjasama, Kepintaran emosi dan empati.

Skor purata permainan: **4.83/5.00**

Komen peserta:

“It truly makes me think and come up with something new”– ***Yugeshineey A/P Subba Rao***, Pensyarah, Unit Pengajian Am, Kolej Komuniti Gopeng.





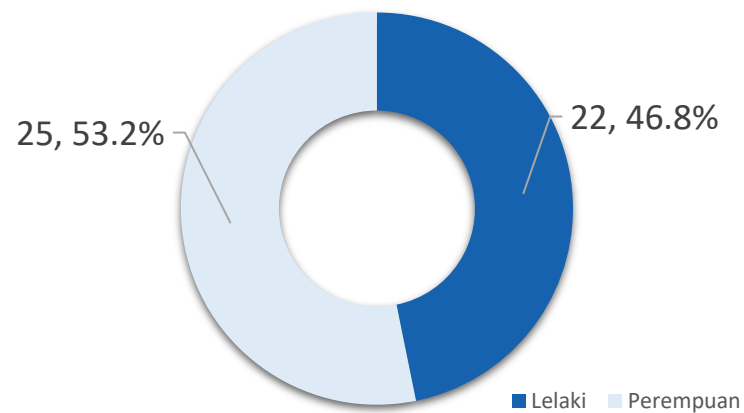
2

STATISTIK UMUM

STATISTIK UMUM

26

Jumlah IPTA berbeza yang mengikuti program *ProCEED 2.0*



Jumlah peserta 47 orang.
Lelaki 22 orang.
Perempuan 25 orang.

4.70

4.70/5.00 merupakan skor kepuasan keseluruhan terhadap program *ProCEED 2.0* yang diberikan peserta.

4

Kolej Komuniti

4 peserta dari 4 Kolej
Komuniti mengikuti
ProCEED 2.0

2

Politeknik

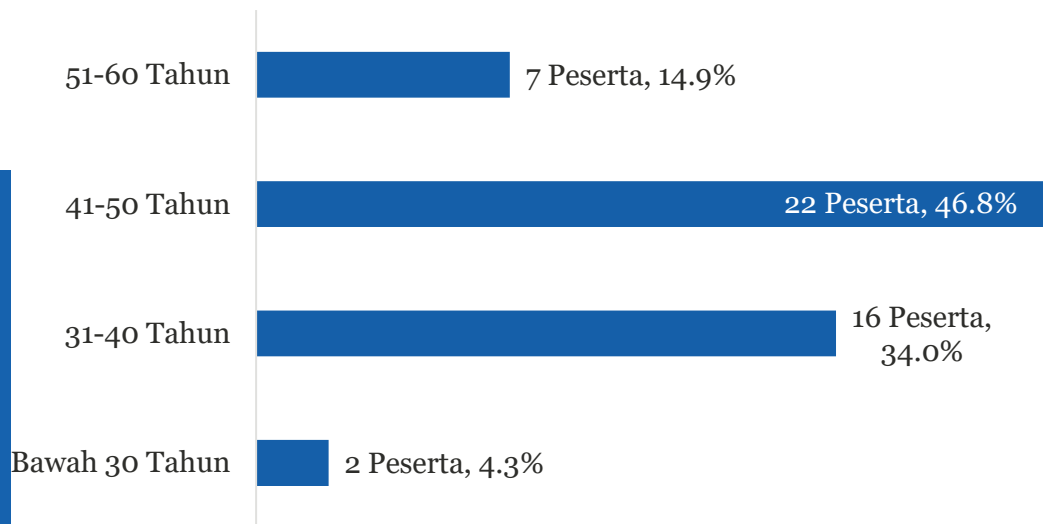
2 peserta dari 2 Politeknik
mengikuti *ProCEED 2.0*.

20

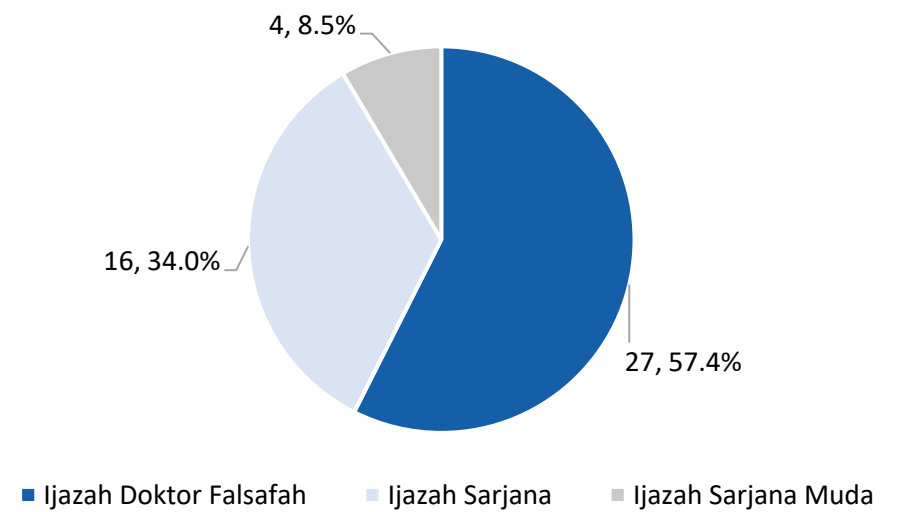
Universiti

41 peserta dari 20 Universiti
Awam mengikuti
ProCEED 2.0.

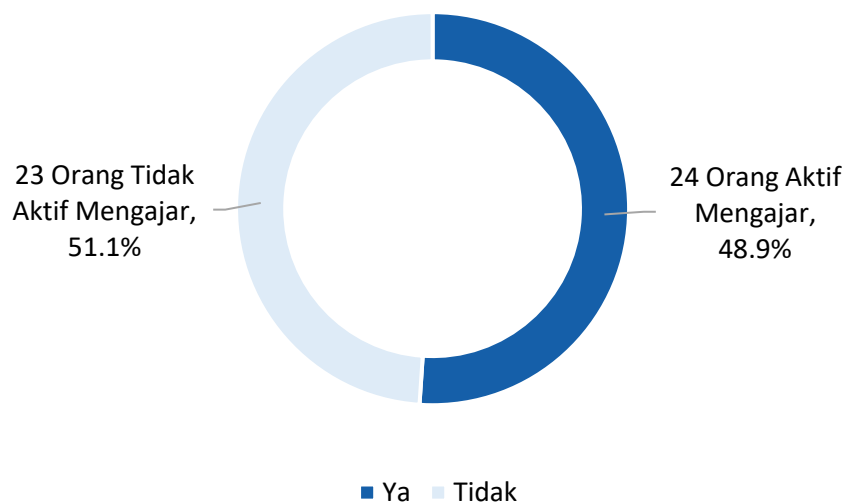
Jumlah Peserta Mengikut Julat Umur



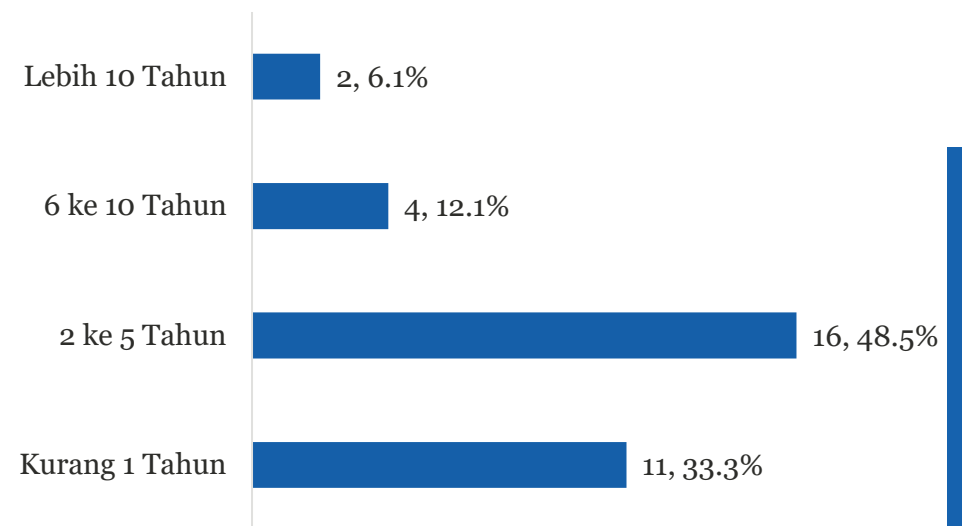
Tahap Pengajian Tertinggi Peserta



Jumlah Peserta Yang Aktif Mengajar Subjek Keusahawanan



Tempoh Masa Penglibatan Peserta dalam Bidang Pendidikan Keusahawanan



SENARAI IPTA MENGIKUT JUMLAH PESERTA YANG MENGIKUTI *ProCEED 2.0*

No.	IPTA	Jumlah Peserta
1	UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)	2
2	UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG (UMP)	2
3	UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK (UNIMAS)	2
4	UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA (UTHM)	2
5	UNIVERSITI UTARA MALAYSIA (UUM)	2
6	UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN (UMK)	2
7	UNIVERSITI MALAYA (UM)	3
8	UNIVERSITI ISLAM ANTABANGSA MALAYSIA (UIAM)	2
9	UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA (UPM)	1
10	UNIVERSITI MALAYSIA PERLIS (UniMAP)	2
11	UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA (UKM)	2
12	UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA (USIM)	1
13	UNIVERSITI MALAYSIA SABAH (UMS)	2

No.	IPTA	Jumlah Peserta
14	UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM)	4
15	UNIVERSITI PERTAHANAN NASIONAL MALAYSIA (UPNM)	2
16	UNIVERSITI SULTAN ZAINAL ABIDIN (UniZA)	2
17	UNIVERSITI SAINS MALAYSIA (USM)	2
18	UNIVERSITI MALAYSIA TERENGGANU (UMT)	2
19	UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA (UTM)	2
20	UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA (UTeM)	2
21	KOLEJ KOMUNITI GOPENG	1
22	KOLEJ KOMUNITI KOK LANAS	1
23	KOLEJ KOMUNITI SELAYANG	1
24	KOLEJ KOMUNITI TANJUNG PIAI	1
25	POLITEKNIK TUANKU SYED SIRAJUDDIN	1
26	POLITEKNIK KOTA KINABALU	1
	JUMLAH KESELURUHAN	47

**PASUKAN
PELAKSANA**



JAWATANKUASA INDUK

PENAUNG

YBhg. Prof. Datuk Dr. Hajah Roziah Mohd Janor
Naib Canselor

PENASIHAT

Prof. Ts. Dr Salmiah Kasolang
Penolong Naib Canselor (Keusahawanan)

PENGERUSI

Ts. Dr. Rohana Zur
Pengarah Pembangunan Keusahawanan (MASMED)

KETUA SETIAUSAHA

Pn. Intan Syazlina Mohd Ali
Penolong Pendaftar Kanan (MASMED)

BENDAHARI

Pn. Siti Hajar Aswati
Penolong Bendahari Kanan (Zon 12)

JAWATANKUASA PENGURUSAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI (BAHAGIAN DASAR)

Pn. Fazidah Binti Mustafa
Setiausaha Bahagian (BPS)

Pn. Nooraidah binti Abdullah
Timbalan Setiausaha Bahagian (Dasar)

Pn. Hazlin binti Selamat
En. Muhammad Dehya bin Zainal Azlan.

AHLI JAWATANKUASA

Ts. Dr. Nik Roselina Nik Roseley
Ts. Dr. Nik Raikhan Nik Him
Ts. Dr. Maslina Abdul Aziz
Dr. Nurzaki Ikhsan
En. Mohd Azuan Mohd Alias
Pn. Zakiyah Hasan
Pn. Farhanah Abu Sujak
En. Mohd Nur Najmi Nuji
Pn. Fatrisha Mohamed Yussof

URUS SETIA PELAKSANA PROGRAM

Ts. Dr. Rohana Zur
Ketua Projek

Ts. Dr. Maslina Abdul Aziz
Timbalan Ketua Projek

Farhanah Abu Sujak
Timbalan Ketua Projek II

Intan Syazlina Mohd Ali
Setiausaha

Ts. Dr. Nik Raikhan Nik Him
Mohd Nur Najmi Nuji
Mohamed Naquiuddin Mahmood
Nor Aishah Mat Som
Norsapinah Abdul Hamid
Tc. Ahmad Suzairi Ahmad Sukri
Hamisah Suliman
Nurul Ain Kassim
Muhammad Ariff Rosslie

Md Fazli Ismail
Maizatul Nadia Zaini
Ahmad Faizal Abdullah
Nurul Syazwanie Mohamat Sharif
Nur Aliah Amiruddin
Hasnita Mohammed
Nurul Batrisyia Mohd Mansor
Farah Noor Azureen Nor Ehsan

FASILITATOR



**ZUSUFF KAN
BIN ZAINAL KAN**



**MOHD YUSRY
BIN MOHAMAD YUSOPP**



**NORAMINAH
BINTI OMAR**



**SITI MARYAM
BINTI ABDUL HAMID**



**ADZZAHANI FILZAH
BINTI ADZMAN**



**TUAN NURUL INANY
BINTI TUAN MUSTAFFA**



**NOR NAJWA ASHIKIN
BINTI MOHD FAUZI**



**HAZAZI ARIFFIN
BIN ZAINAL ARIFFIN**



**NADIAH
BINTI MD. YUSOFF**



**NOR AZAM
BIN YAACOB**



**MOHD YAHYA FADZLI
BIN JUSOH**





ATURCARA PROGRAM & SKOR

ATURCARA ProCEED 2.0

Tema	Entrepreneurship Mindset & Startup Equation		Education Hackathon		Demo Day
Masa/Hari	Pertama	Kedua	Ketiga	Keempat	Kelima
8.30 am -10.30 am		Modul 3 10 Kajian Kes Inovasi dalam Pendidikan Keusahawanan	Modul 7 Pengenalan Design Thinking untuk Pendidik Keusahawanan	Modul 10 – Bhg. 2 Faham	Ujian Penilaian & Peserta Menghantar Tugas
10.30 am – 11.00 am		Minum Pagi	Minum Pagi	Minum Pagi	Minum Pagi
11.00 am – 1.00 pm	Pendaftaran Peserta	Modul 4 Mazhab-Mazhab Utama Pendidikan Keusahawanan	Modul 8 Persediaan	Modul 11 – Bhg. 1 Idea & Prototaip	Perasmian Penutup
1.00 pm – 2.30 pm		Rehat	Rehat	Rehat	Program Tamat
2.30 pm – 4.30 pm	Perasmian Program Ice Breaking Penetapan Harapan & 'Entrepreneurship Mindset'	Modul 5 GrowthWheel 20 Fokus Bisnes	Modul 9 Sudut Pandang Mencipta Fiksi Sosial untuk masa hadapan Pendidikan Keusahawanan	Modul 11 – Bhg. 2 Idea & Prototaip	
4.30 pm – 5.00 pm	Minum Petang	Minum Petang	Minum Petang	Minum Petang	
5.00 pm – 6.30 pm	Modul 1 Sepintas Lalu Keusahawanan	Modul 6 – Bhg. 1 Alat/Kanvas Penting yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan	Entrepreneurship Endurance Challenge	Modul 12 Validasi & Tambahbaik	
8.00 pm – 10.00 pm	Modul 2 Persediaan Diri sebagai Usahawan	Modul 6 – Bhg. 2 Alat/Kanvas Penting yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan	Modul 10 – Bhg. 1 Faham	Persediaan Demo Day & Ujian Penilaian	

PROGRAM BERMULA



PERASMIAN & TAKLIMAT PROGRAM

Tarikh: 1 March 2023

Program ProCEED 2.0 berlangsung di Institut Kepimpinan dan Pembangunan, Universiti Teknologi MARA.

Ybhg. Prof. Ts. Dr. Salmiah Kasolang menggunakan sesi tersebut untuk mengalu-alukan para peserta dan menyampaikan aspirasi besar Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) supaya semua warga pendidik dapat memanfaatkan peluang meningkatkan kompetensi dalam bidang Pendidikan Keusahawanan. Usaha ini penting supaya warga IPT dapat membantu membentuk masyarakat Malaysia yang berpemikiran dan berbudaya keusahawanan selaras dengan DKN2030.



Ucapan aluan dan perasmian oleh
Ybhg. Prof. Ts. Dr. Salmiah Kasolang,
Penolong Naib Canselor (Keusahawanan),
Universiti Teknologi MARA (UiTM).

Sejurus perasmian, Ts. Dr. Rohana Zur, Pengarah Pusat Pembangunan Keusahawanan MASMED UiTM berkongsi isu-isu terkini berkaitan keusahawanan dan perjalanan program *ProCEED 2.0*.

Program 5 hari ini terbahagi kepada 3 bahagian utama iaitu:

2 hari – *Entrepreneurship Mindset & Start-up Equation*

2 hari – *Education Hackathon*

1 hari - *Demo Day (termasuk ujian penilaian)*



Ts. Dr. Rohana Zur menyampaikan taklimat perjalanan ProCEED 2.0.

BAHAGIAN 1 : *ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION* DURASI 2 HARI

Pengenalan:

Pendidik di institusi pengajian tinggi awam memainkan peranan penting dalam mengasah minda keusahawanan serta membantu bakal graduan mendepani cabaran dunia bisnes selaku usahawan (*entrepreneur*) mahupun *intrapreneur* yang mencipta nilai untuk organisasi.

Entrepreneurship Mindset & Start-up Equation memfokuskan kepada asas-asas keusahawanan dan inovasi dalam pendidikan keusahawanan.

Manfaat konten:

Peserta dapat membezakan cara fikir orang berminda usahawan, memahami apakah cabaran yang bakal dihadapi oleh mereka yang mahu menjadi usahawan pada fasa bisnes yang berbeza serta bagaimana mengatasinya. Ini penting supaya kurikulum dan kaedah pembelajaran dapat ditambahbaik supaya pelajar mendapat impak yang tinggi.

Selain itu, peserta juga mendapat pendedahan apakah elemen-elemen terkini yang dapat diterapkan supaya kaedah mendidik menjadi lebih menyeronokkan dan praktikal untuk bakal graduan.

BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION



Program *ProCEED 2.0* dilaksanakan dengan pendekatan “learning by doing”.

Foto:
Prof. Madya Dr. Zainoodin
(paling kanan) **Sheik Abdul Kader** dari **Universiti Sains Malaysia (USM)** bersama rakan peserta melalui pengalaman ‘Marshmallow Challenge’. Aktiviti ini umpama simulasi kepada dunia keusahawanan di mana kita perlu menggunakan daya kreativiti, pandai mengurus dan menggunakan sumber, buat dan tambahbaik serta kolaborasi.

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.72/5



BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

SESI: PENETAPAN HARAPAN DAN 'ENTREPRENEURSHIP MINDSET'
FASILITATOR: NORAMINAH BINTI OMAR



Foto: Dr. Ponmalar N Alagappar dari Universiti Malaya (UM) berkongsi pandangan beliau mengenai topik cara fikir usahawan.

Ringkasan sesi :

Peserta diberi kesempatan berkongsi ekspektasi mereka. Kemudian peserta didedahkan dengan cara fikir yang diamalkan usahawan pakar. Berdasarkan kajian *Professor Saras D. Sarasvathy* dari *University of Virginia*, usahawan pakar mempunyai cara fikir dan tindakan yang berbeza dengan usahawan novis.

Antara prinsip yang menjadi pegangan usahawan pakar ini adalah bermula dengan apa yang ada, buat dengan meminimakan risiko, tukar situasi luar jangka kepada peluang, berkawan-kawan dan berkolaborasi, dan akhir sekali, fokus pada apa yang boleh dikawal.

Testimoni peserta :

“From ProCEED 2.0, I learnt that there is an endless possibility out there that can be used to teach the students, all one needs to do is to reach out. – Dr. Ponmalar N Alagappar, UM.

BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

MODUL 1: SEPINTAS LALU KEUSAHAWANAN
FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :

4.66/5



Ringkasan sesi :

Kenapa ada sesetengah syarikat berkembang dan ada yang kekal di takuk lama walaupun sudah lama beroperasi? Sesi ini membantu para pendidik apakah cabaran yang bakal dilalui dari fasa sebelum bermula, *Start-up*, sebelum berkembang, berkembang, matang dan transisi serta kaedah mengatasinya. Secara tidak langsung membawa warga pendidik untuk menyemak semula apakah kurikulum sedia ada membantu menyediakan bakal graduan supaya bersedia mendepani cabaran berbisnes?

Testimoni peserta:

“Saya mendaftarkan diri untuk menghadiri ProCEED 2.0 kerana saya ingin mendalami lagi ilmu keusahawanan secara berstruktur dan jika ada tool-tool baharu yang boleh dimanfaatkan dalam pengajaran. Setelah menghadiri bengkel ini, apa yang saya harapkan hampir kesemuanya menepati, Alhamdulillah.- Prof. Madya Dr. Abdul Rashid Bin Husain, UTM.



Foto (dari kiri): Wajah ceria Prof. Madya Dr. Abdul Rashid Bin Husain dari UTM berswafoto bersama Tuan Mohd. Shafiz Saharan (tengah) dari UiTM Cawangan Kedah dan Dr. Nasuha Bin Sa'ude dari UTHM (kanan) .

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.72/5

BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & *START-UP EQUATION*



MODUL 2 : PERSEDIAAN DIRI SEBAGAI USAHAWAN
FASILITATOR: NORAMINAH BINTI OMAR



Foto: Dua tokoh usahawan muda berkongsi perjalanan bisnes masing-masing. Wajah dalam skrin (atas), Tuan Mohd Anas Mohd Asnawi, Pengarah Urusan syarikat Penternakan Sumber Unggas Sdn Bhd dan pemenang Anugerah Agropreneur Muda Terbaik, MAHA 2022. Wajah dalam skrin (bawah), Dr. Mohd Rizal Isa, Ketua Pegawai Operasi, Nasi Lemak Saleha Sdn. Bhd.

Ringkasan sesi :

Sesi ini memfokuskan kepada apakah nilai-nilai keusahawanan yang diterima pakai menurut perspektif barat dan perspektif Islam. Apakah nilai-nilai yang diiktiraf di IPT masing-masing? Bagaimana mahu menerapkannya dalam pendidikan keusahawanan. Bagaimana mahu menerapkan minda keusahawanan pada pelajar yang mahu menyertai pasaran kerja?

Testimoni peserta :

“Antara perkara yang saya sukai adalah perkongsian ikon keusahawanan jalanan boleh berjaya membina kekayaan jutaan ringgit hanya dengan perniagaan makanan sarapan pagi sahaja.” – Dr. Nasuha Bin Sa’ude, UTHM.

BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.66/5

MODUL 3: 10 KAJIAN KES INOVASI DALAM PENDIDIKAN KEUSAHAWANAN
FASILITATOR: MOHD YUSRY BIN MOHAMAD YUSOPP



Ringkasan sesi :

Sesi ini berkongsi 10 inovasi yang boleh diaplikasi dalam pendidikan keusahawanan. Antara contoh inovasi termasuklah penggunaan infografik dalam penyampaian konten, kanvas 1-muka surat sebagai alat bisnes, berkuli (*internship*), projek, inkubator atau makmal, *boardgame* dan *cardgame*, platform/e-learning, penggunaan komik, penceritaan dan kajian kes, aktiviti ‘*Get Out of the Building*’ dan banyak lagi.

Testimoni peserta :

“Pengisian program yang balanced! Aktiviti atau ‘games’, belajar teori dan terus mengaplikasikan teori yang telah dipelajari”. – Tuan Mohd. Shafiz Saharan dari UiTM Cawangan Kedah.



Foto: Para peserta mengunjungi ruang pameran bahan-bahan terkini yang boleh dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan keusahawanan sambil mendengar penerangan daripada fasilitator.

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.57/5



BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & *START-UP EQUATION*

MODUL 4 : MAZHAB-MAZHAB UTAMA PENDIDIKAN KEUSAHAWANAN
FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF



Foto: Cik Puan Suraya Binti Abd. Warif dari Politeknik Kota Kinabalu (kanan) dan Cik Puan Zainebbevi Binti Kamalbatcha dari UMT (kiri) ketika aktiviti perbincangan dalam kumpulan.

Ringkasan sesi :

Terdapat banyak mazhab-mazhab pendidikan keusahawanan yang bagus dalam pasaran. Sesi ini fokus kepada berkongsi mazhab seperti *Lean Startup/Customer Development Model*, *Strategyzer*, *Discipline Entrepreneur*, *Acumen* dan lain-lain. Melalui sesi ini warga pendidik dapat memilih elemen-elemen terbaik yang dapat diterapkan pada pemilihan pendekatan keusahawanan di IPT masing-masing.

Testimoni peserta :

“Saya rasa sangat berpuashati dengan kandungan pembelajaran yang disampaikan dalam ProCEEEd 2.0” – Puan Suraya Binti Abd. Warif, Politeknik Kota Kinabalu, Sabah.

BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & START-UP EQUATION

MODUL 5 : ALAT/KANVAS PENTING YANG PENTING UNTUK PENDIDIK KEUSAHAWANAN
FASILITATOR: MOHD YUSRY BIN MOHAMAD YUSOPP

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.77/5



Ringkasan sesi :

Sesi ini memfokuskan kepada kanvas atau alat pendidikan inovasi dan bisnes yang penting dikuasai pendidik. Antara kanvas yang dikongsikan adalah *Business Model Canvas*, *Value Proposition Canvas*, *Customer Journey Map*, *Customer Persona* dan *Lean Canvas*.

Testimoni peserta:

“ProCEEd 2.0 - Banyak input baharu dan pendekatan dinamik yang boleh diadaptasi kepada pelbagai bentuk pendidikan keusahawanan”. – **Puan Zakiyah Hasan, UiTM Shah Alam.**



Foto: Suasana positif ketika perbincangan menggunakan kanvas. Dari kanan ke kiri, Puan Zakiyah Hasan (UiTM), Dr. Norun Najjah Binti Ahmat (UTeM), Dr. Suchi Binti Hassan (UMK).

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.74/5



BAHAGIAN 1: ENTREPRENEURSHIP MINDSET & *START-UP EQUATION*

MODUL 6: GROWTHWHEEL 20 FOKUS BISNES

FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF



Foto: Dari kiri ke kanan – Dr Mohd Ikhwan Bin Aziz, UMK dan Tuan Mohd Khairi Bin Zahri @ Johari, UMT sedang tekun mendengar penerangan daripada fasilitator.

Ringkasan sesi :

Bagaimana kita boleh meningkatkan kejayaan bisnes serta memupuk sifat akauntabiliti pada usahawan? Sesi ini memfokuskan bagaimana warga pendidik dapat membantu usahawan bertanya soalan yang betul, buat keputusan dan ambil tindakan. Salah satu kaedah dan alat yang bagus dipelajari adalah kaedah yang dibangunkan *GrowthWheel® International*. Ia merupakan alat yang digunapakai penasihat bisnes di lebih 73 negara.

Testimoni peserta :

“Saya berikan skor 5/5 untuk persembahan dan pendekatan Startlah (pasukan konsultan/fasilitator). Perkara yang saya paling sukai dalam ProCEED 2.0 adalah ‘game approach’ yang digunakan”. – Dr. Mohd Ikhwan Bin Aziz, UMK.

BAHAGIAN 2 :

EDUCATION HACKATHON

DURASI 2 HARI

Pengenalan:

Dunia pendidikan keusahawanan memerlukan idea-idea dan pendekatan baru supaya kekal segar, relevan dan berimpak tinggi. Sesi ini memfokuskan kepada aplikasi kaedah inovasi manusiawi untuk berimajinasi apakah bentuk pendidikan keusahawanan masa hadapan serta menterjemahkannya dalam bentuk yang visual sebelum ia diuji di lapangan.

Manfaat konten:

Peserta dapat merasai bagaimana berinovasi menggunakan kaedah inovasi manusiawi dalam konteks pendidikan keusahawanan. Peserta melakukan aktiviti lapangan yang ringkas sebelum menghasilkan idea yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk prototaip yang visual. Aktiviti *hands-on* ini juga boleh dilakukan bersama bakal graduan di IPT masing-masing.

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.68/5



BAHAGIAN 2: *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 7: PENGENALAN DESIGN THINKING UNTUK PENDIDIK KEUSAHAWANAN
FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF



Ketua fasilitator *ProCEED 2.0*, Tuan Zusuff Kan Bin Zainal Kan memperkenalkan mazhab-mazhab pemikiran desain yang ada dalam pasaran.

Ringkasan sesi :

Sesi ini merupakan pengenalan kepada kaedah inovasi manusiawi. Peserta didedahkan bagaimana kaedah ini dapat diaplikasi untuk mendesain solusi sama ada dalam pembentukan produk/servis baru, mendesain pengalaman yang lebih menarik, mengupaya golongan tertentu, menyelesaikan masalah sosial atau menjadikan pendidikan lebih menyeronokkan dan berimpak tinggi.

Testimoni peserta :

“Trainer benar-benar bersedia dengan modul yang padu dan dapat mengawal audien yang terdiri dari ‘senior lecturers’, ‘professors’ and ‘lecturers’ yang kurang ilmu keusahawanan”. – Tuan Mohd Firdaus Bin Che Sab, Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin, Arau, Perlis.

BAHAGIAN 2: *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 8 : PERSEDIAAN DIRI, PASUKAN DAN PERSEKITARAN
FASILITATOR: NORAMINAH OMAR

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.64/5



Ringkasan sesi :

Untuk menghasilkan inovasi yang mampan, persediaan yang menyeluruh perlu dilakukan. Sesi ini memfokuskan kepada tiga jenis persediaan yang diperlukan untuk menjayakan sesuatu inovasi. Pertama persediaan diri, kedua persediaan ahli pasukan dan ketiga persediaan persekitaran.

Testimoni peserta :

“Saya rasa ‘excited’, ‘happy’, ‘satisfied’, perolehi ‘new knowledge’, ‘friendship’ dan ‘networking’. – **Profesor Ir. Dr. Fatimah Ibrahim, UM.**



Foto: Profesor Ir. Dr. Fatimah (UM) berkongsi idea beliau semasa aktiviti perbincangan dalam kumpulan.

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :

4.64/5



BAHAGIAN 2 : *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 9 : SUDUT PANDANG: MENCIPTA FIKSI SOSIAL UNTUK MASA HADAPAN PENDIDIKAN KEUSAHAWANAN

FASILITATOR: MOHD YUSRY BIN MOHAMAD YUSOPP



Foto: Dr. Mohd Hyrul Bin Abu Karim dari Kolej Komuniti Selayang membentangkan fiksi sosial – masa depan pendidikan keusahawanan versi kumpulan beliau.

Ringkasan sesi :

Keberanian bermimpi menjadi tumpuan kepada sesi ini. Peserta digalakkan untuk berfikir melangkaui kebiasaan supaya dapat mencabar 'status quo' dan berimajinasi bagaimana pendidikan keusahawanan dapat disampaikan dengan lebih efektif dan menarik. Peserta menggunakan alat bantu fikir untuk berimajinasi secara sistematik serta menggabungkan 10 jenis inovasi yang lain.

Testimoni peserta :

“ProCEEd 2.0 - Persekitaran tempat dan kaedah latihan seperti yang saya impikan bagi sebuah kelas untuk pendidikan keusahawanan – a social laboratory”. – **Assistant Professor Dr. Arbaiah Binti Abdul Razak, IIUM.**

BAHAGIAN 2: *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 10 : FAHAM

FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.70/5



Ringkasan sesi :

Penting supaya apa jua inisiatif inovasi berpijak di bumi yang nyata. Maka, peserta harus bangun dari kerusi yang empuk untuk bertemu pelanggan sebenar supaya pemahaman terhadap isu dapat disahkan sebelum proses menjana idea. Sesi ini berkongsi kaedah-kaedah untuk memahami masalah sebenar mengikut kerangka pemikiran desain.

Testimoni peserta :

“Saya berpuas hati dengan cara penyampaian Tuan penceramah. Lembaran nota yang dibekalkan sangat berharga”. – Najuwa Binti Mohd Nasir, UniMAP.



Foto: Kiri - Tuan Ahmad Nizam Che Kasim, UniMAP sedang tekun mendengar dan memahami apa yang cuba disampaikan responden ketika sesi temubual pelanggan.

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.74/5



BAHAGIAN 2 : *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 11 : IDEA & PROTOTAIP

FASILITATOR: MOHD YUSRY BIN MOHAMAD YUSOPP DAN NORAMINAH BINTI OMAR



Foto: Contoh prototaip yang dihasilkan peserta ProCEEd 2.0.

Ringkasan sesi :

Sesi ini menekankan kaedah menjana idea, menambah baik idea, memilih idea-idea terbaik serta menterjemahkan dalam bentuk prototaip. Peserta juga didedahkan kepada 5 kategori prototaip yang boleh dihasilkan untuk jenis solusi yang berbeza.

Testimoni peserta :

“Sebelum mengikuti kursus, saya merasakan bahawa kursus akan dijalankan seperti kursus biasa yang diikuti. Tetapi setelah selesai mengikuti kursus maka banyak pengetahuan dan pengalaman baru telah diperolehi disamping menjalinkan ‘network’ yang meluas dikalangan pakar daripada universiti awam. ‘Takeaway’ yang bermakna bagi saya adalah, permainan yang boleh menjana pemikiran kreatif dan matang terutama dalam membuat keputusan dan berorganisasi. – Tuan Ag. Nasip Yonos, UMS.

BAHAGIAN 2: *EDUCATION HACKATHON*

MODUL 12 : VALIDASI & TAMBAH BAIK
FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :
4.68/5



Ringkasan sesi :

Setiap inovasi yang hebat melalui proses ujian di lapangan. Sesi ini bertujuan membantu peserta merancang kaedah uji kaji yang mahu digunakan mengikut jenis prototaip yang dihasilkan. Peserta juga diminta untuk menyiapkan tugas individu dan bertemu pelanggan sebenar untuk memvalidasi atau mempratikkan apa yang dipelajari

Testimoni peserta :

“Setelah melalui ProCEEEd 2.0, saya rasa lebih berilmu!”. - **Dr. Logaiswari Indiran, UTM.**



Foto: Dari kiri – Cik Puan Siti Maryam selaku fasilitator dan Puan Zarina Binti Zaini (kanan) dari Kolej Komuniti Tanjung Piai berkongsi momen mencuit hati sambil diperhati Dr. Logaiswari Indiran dari UTM (tengah).

BAHAGIAN 3 :

DEMO DAY & UJIAN PENILAIAN

Pengenalan:

Demo day bertujuan untuk para peserta berkongsi prototaip yang telah dihasilkan supaya para peserta dapat mendengar idea-idea untuk menambahbaik cara Pendidikan keusahawanan sedia ada. Selain itu, sesi ujian penilaian dilakukan untuk menguji tahap pemahaman terhadap kandungan yang disampaikan sepanjang *ProCEED 2.0*.

Manfaat konten:

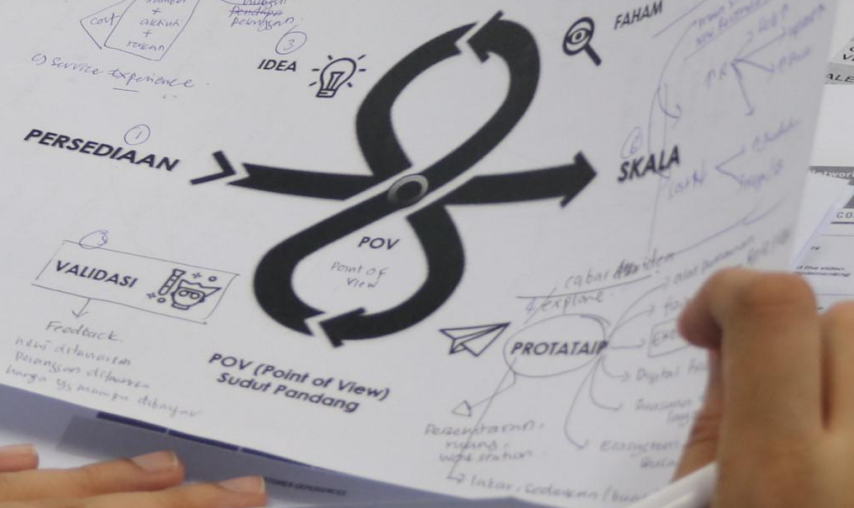
Peserta berpeluang untuk menggunakan ilmu yang dipelajari yang akhirnya diterjemah dalam bentuk idea atau prototaip yang visual. Peserta dapat belajar dari satu sama lain. Sesi ini juga kemuncak kepada program ProCEED 2.0 dimana ujian penilaian merangkumi kesemua modul yang dilalui. Ujian penilaian ini mewakili 25% dari keseluruhan pemarkahan.



Me per ciri-ciri yang sama daripada Futuretelling

2 alat & Relogian
 2) BMC - 932
 6) person canvas sumber + akurasi + ruan
 0 Service experience

DOUBLE LOOP



Methodologies of **INNOVATION**

IDEA	DEFINE	RESEARCH	IDEATE	PROTOTYPE
GOOGLE VENTURE	Understand	Observation		
ALEX	Understand	Defin...	Visualize	

Idea Generation: 10 Types of Innovation

Configuration	Structure	Process	Product Performance	Product System	Service	Channel
CONFIGURATION	STRUCTURE	PROCESS	PRODUCT PERFORMANCE	PRODUCT SYSTEM	SERVICE	CHANNEL

SKOR YANG
DIBERIKAN PESERTA :

4.49/5



BAHAGIAN 3 : *DEMO DAY* & UJIAN PENILAIAN

MODUL 13 : *DEMO DAY* & UJIAN PENILAIAN

FASILITATOR: ZUSUFF KAN BIN ZAINAL KAN, CPIF



Foto: Wajah fokus Dr. Suchi Binti Hassan dari UMK ketika sesi ujian peniaian *ProCEED 2.0*

Ringkasan sesi :

Sesi ini merupakan ruang untuk para peserta berkongsi idea-idea yang diterjemah dalam bentuk prototaip. Isu yang diberi adalah berkisar permasalahan atau cabaran berkaitan pendidikan keusahawanan. Peserta perlu menemubual tiga responden dan memilih skop cabaran dan seterusnya idea atau solusi dalam bentuk prototaip. Kemudian, peserta menjalani ujian penilaian untuk mengukur tahap pemahaman peserta terhadap kandungan yang disampaikan sepanjang program.

Testimoni peserta :

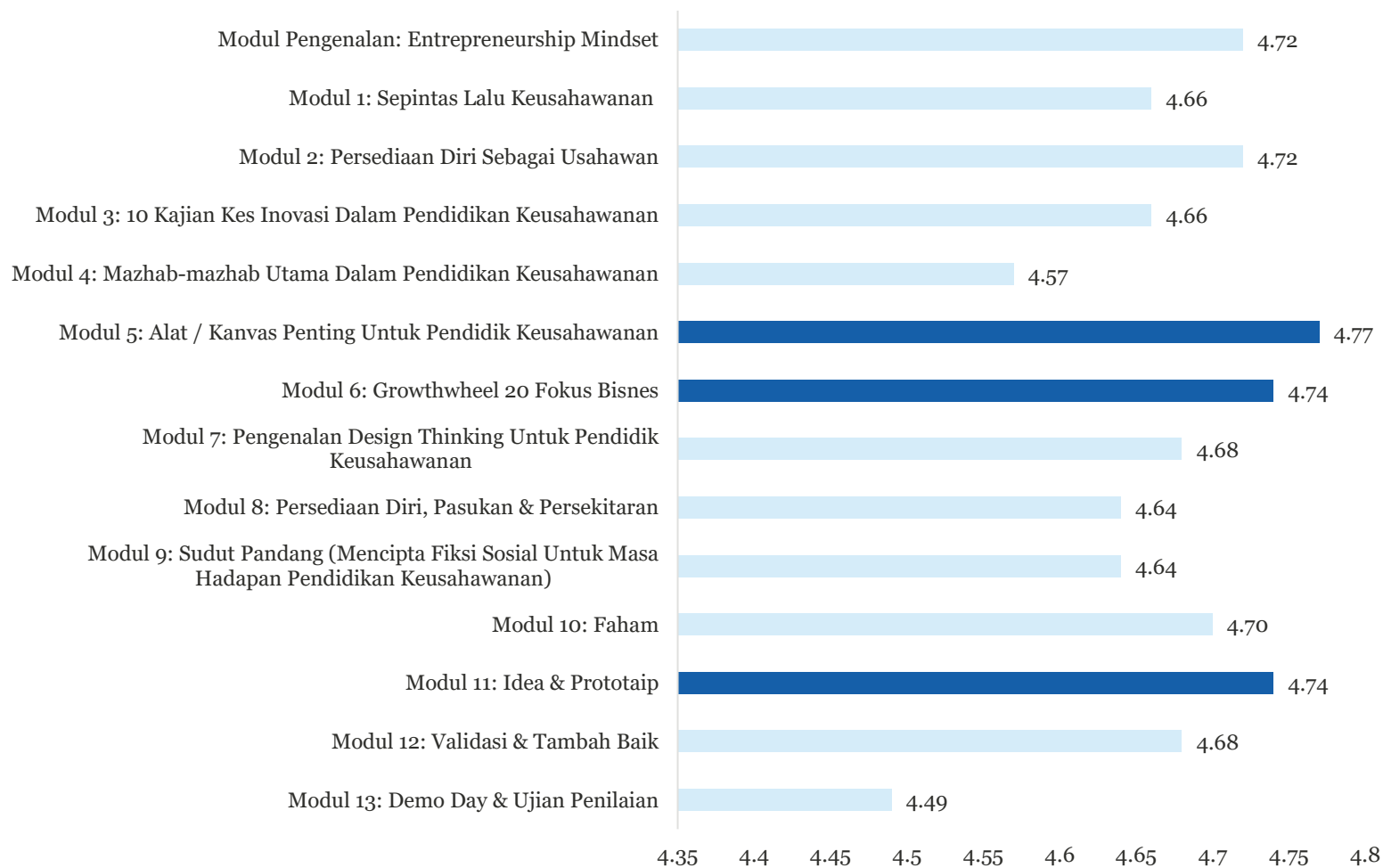
*“Sebelum hadir ke ProCEED 2.0 saya ada perasaan tidak pasti/takut dan tidak bersemangat. Selepas lalui modul-modul dalam program ini, saya dapati ia menarik, saya menjadi lebih bersemangat untuk masuk ke setiap kelas apabila selesai satu-satu modul. – **Dr Suchi Binti Hassan, UMK.***



"Trainer mempunyai pengetahuan yang luas, saya suka dengan semua 'tools' yang digunakan. Saya syorkan supaya masa dan bilangan hari ditambah". –

Profesor Madya Dr. Jauriyah Binti Shamsuddin, UUM

TAHAP KEPUASAN PESERTA MENGIKUT MODUL



Skor	Maksud
1	Sangat Tidak Memuaskan
2	Tidak Memuaskan
3	Neutral
4	Memuaskan
5	Sangat Memuaskan

Secara umum, peserta-peserta *ProCEED 2.0* memberikan skor 4.49/5.00 ke atas, menandakan kepuasan yang tinggi terhadap konten yang disampaikan sepanjang program.

3 modul yang mencatat skor tertinggi adalah :

1. Modul 5 [Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan] - **SKOR 4.77/5.00**

2. Modul 6 [GrowthWheel 20 Fokus Bisnes] - **SKOR 4.74/5.00**

3. Modul 11 [Idea dan Prototaip] - **SKOR 4.74/5.00**

Konsisten dengan maklumbalas ProCEED sebelum ini, Modul 5 atau Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan sekali lagi menjadi pilihan utama peserta. Berdasarkan maklumbalas kualitatif, rata-rata memberi komentar:

- i. mereka baru betul betul faham bagaimana mahu menggunakan alat seperti BMC dengan betul.
- ii. mereka gembira dapat pendedahan alat-alat kanvas yang baharu.
- iii. ia alat visual yang mereka sendiri boleh memanfaatkan terus dalam pendidikan keusahawanan.

Ramai juga mengesyorkan supaya ada sesi lanjutan untuk mendalami alat-alat yang digunakan memandangkan setiap modul hanya disampaikan dalam waktu yang singkat (2 jam).

**SESI ENDURANCE
CHALLENGE**







***TUGASAN
PESERTA***





ENTREPRENEURSHIP NEO-LAB

Transforming a conventional classroom to an integrated and authentic laboratory for learners, instructors, entrepreneurs

Testimoni

Sebelum menghadiri ProCEED 2.0, saya menjangkakan program ini akan memberi tumpuan terhadap pembangunan perniagaan 'profit-oriented' semata dengan menekankan aspek penjenamaan, pemasaran, dan hubungan pelanggan.

Tetapi selepas melalui modul-modul dalam ProCEED 2.0 ini, saya berasa sangat berbahagia kerana hipotesis saya selama ini telah disahkan iaitu pendidikan asas keusahawanan adalah bertujuan untuk membina karakter dan minda pelajar sebagai seorang yang sentiasa berusaha untuk menambahbaik produk, perkhidmatan, proses, diri sendiri, keluarga dan sebagainya.

DR. ARBAIAH ABDUL RAZAK
UNIVERSITI ISLAM ANTARABANGSA MALAYSIA



UPNM VENTURE CAPITAL PODIUM

UPNM Venture Capital Podium adalah website yang mampu memupuk semangat saing keusahawanan yang sihat di UPNM.

Aplikasi sistem reward, terbuka kepada semua dan digunakan untuk memupuk *entrepreneurship mindset*. Boleh dijangkau oleh semua pihak.

Testimoni

Saya rasa saya sangat bertuah kerana diminta datang ke sini. Terlalu banyak ilmu baru yang saya perolehi, bukan saja ilmu keusahawanan tapi nasihat berguna daripada tenaga pengajar yang jauh lebih berpengalaman dalam dunia akademik. Ini adalah contoh paling sesuai saya boleh kaitkan dengan menukar situasi kepada peluang.

*Startlah, you will never know until you start doing it.
Startlah correctly and wisely!*



DR. SARAH IZIANI RAMLI
UNIVERSITI PERTAHANAN NASIONAL MALAYSIA



Digi
5:14

UPNM

UPNM VENTURE CAPITAL PODIUM

STUDENT LECTURER ADMIN

FACULTY / DEPARTMENT
COURSE
STUDENT'S NAME

HOME

VENTURE CAPITALIST

MANUALS & INFORMATION

REDEEM

CONTACT

DAMIA KHAN

HIDE DETAIL
SHOW DETAIL

NAME: _____

MATRIX NO: _____

STUDY PROGRESS: _____

VC PROJECT: _____

VENTURE CAPITAL REWARD: _____

REVENUE: _____

BACK HOME

CONTACT US

📍

✉

📞

@





BMC KIT

Kit untuk memudahkan pelajar memahami penggunaan Business Model Canvas (BMC) bagi penggunaan di mana sahaja kerana ia mudah disimpan dan dibawa terutama apabila menggunakannya untuk sesi *brainstorming*.

Kini pembelajaran BMC akan menjadi praktikal, lebih mudah dan menyeronokkan.

Testimoni

Ini merupakan pengalaman baru buat saya sepanjang saya bekerja. Pendekatan dan alat latihan yang digunakan sangat interaktif.

Pada pandangan saya Modul yang paling bermanfaat kepada saya ialah Modul 3: 10 Kajian Kes Inovasi dalam Pendidikan Keusahawanan dan Modul 5: Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan. Saya dapat mempraktikkan terus apa yang dipelajari di dalam kehidupan dan komuniti.

MARWAN BIN TAHIR
UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA



KOTAK MERPATI PEMASARAN

Prototaip yang dihasilkan adalah kotak merpati pemasaran yang boleh digunakan dalam pengajaran keusahawanan.

Prototaip ini sangat berguna kepada pelajar apabila tiba pada subtopik pemasaran yang melibatkan konsep strategi pemasaran 4P. Pemasaran 4P dalam perniagaan ialah untuk memastikan semua produk dan perkhidmatan bagi sesebuah perniagaan dapat diketahui oleh orang ramai.

Sekaligus, menaikkan keuntungan yang diperolehi oleh pihak syarikat. 4P bermaksud *price* (harga), *product* (produk), *promotion* (promosi) dan *place* (tempat). Pemudah cara ini dapat meningkatkan kemahiran pelajar sewaktu pengajaran.

Testimoni

Modul yang paling bermanfaat kepada saya ialah Modul 5: Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan dan Modul 7: Pengenalan Design Thinking untuk Pendidik Keusahawanan.

Saya boleh menggunakan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari dalam sesi pengajaran.



DR. MOHAMAD ROHIESZAN BIN RAMDAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS



Cool Lif
• Anjung Sendayan ←



LEARNING FUN



RM
.....

F&	
TRANSPORTATION	





ENTREPRENEURSHIP LEARNING FUN (eFUN)

Prototaip aplikasi **eFun** merupakan aplikasi mobile yang dibangunkan bagi membantu pelajar bagi menceburi bidang keusahawanan yang kecil di peringkat universiti.

Aplikasi ini juga dibangunkan bagi interaksi antara kakitangan akademik dan bukan akademik yang ingin menjadi 'investor' bagi perniagaan yang ingin dijalankan oleh pelajar.

Maklumat berkaitan jenis perniagaan akan direkodkan dalam aplikasi ini bagi mencari pelabur.

Aplikasi ini akan dihubungkan ke *website* universiti di mana aplikasi ini boleh dimuat turun oleh semua kakitangan dan pelajar.

Testimoni

Saya rasa lebih yakin dalam menceburi bidang perniagaan

Modul yang dikongsikan amat memberi manfaat dan sangat membantu untuk perniagaan saya sendiri.

Modul yang paling bermanfaat untuk saya ialah Sepintas Lalu Keusahawanan.

PROF. MADYA DR. MOHD SHAHRUL MOHD NADZIR
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA



MYENT

MyEnt merupakan sistem untuk pensyarah dan pelajar keusahawanan yang mudah digunakan, sesuai dalam ekosistem pengajaran dan pembelajaran keusahawanan yang responsif dan inovatif.

Testimoni

Saya tidak pernah membayangkan perjalanan program yang menarik dan mengharap dapat sesuatu yang berharga daripada bengkel.

Modul-modul ProCEED adalah bagus dan membangunkan minda pengajar.

Paling istimewa adalah 'networking' yang terbina melalui games yang dijalankan, output prototype dan 'tools' yang telah diajar.



DR. NADRATUN NAFISAH BINTI ABDUL WAHAB
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS



CONGRATULATIONS !!



- 4 RM 800
- 5 RM 700
- 6 RM 600

LOKA
PELAKS : _____
NO
MATERI : _____

= PAPAN KEUSAHAWANAN =

KOHOT : _____

SEMESTER 1

SEMESTER 2

SEMESTER 3

SEMESTER 4



PAPAN KEUSAHAWANAN

Papan keusahawanan adalah seperti “*planner*” yang akan memaparkan subjek-subjek yang diambil oleh pelajar pada setiap semester sehingga graduasi.

Subjek ber-element keusahawanan di BOLD kan serta terdapat ruangan untuk merekodkan nama pensyarah serta rumusan keusahawanan.

Membantu pensyarah yang mengajar terus peka terhadap tanggungjawab mereka.

Membantu pelajar untuk merekodkan aktiviti dalam subjek ber-elemen keusahawanan untuk setiap semester.

Testimoni

Ilmu design thinking sangat bermanfaat dan boleh diaplikasi dalam aktiviti pengurusan yang melibatkan operasi dan organisasi.

Saya berminat dengan pendekatan menggunakan Boardgame The Settler of Catan dan Dixit yang mana permainan ini melatih saya bekerjasama antara pemain dan berimaginasi.

JA'AFAR BIN ADNAN
UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA



RS BARISTA

Mewujudkan alat bantu mengajar (ABM) bagi kursus SOP 20173 Food and Beverage Service.

Membantu pelajar dalam proses memvisualisasi proses pembuatan kopi komersial dan penetapan harganya.

Memastikan pelajar memahami jenis perkhidmatan makanan yang dipelajari dan kaitannya dengan keusahawanan.

Testimoni

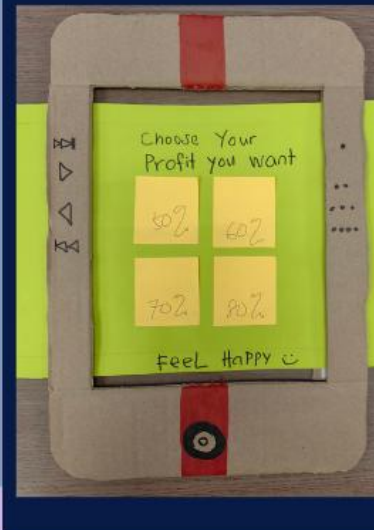
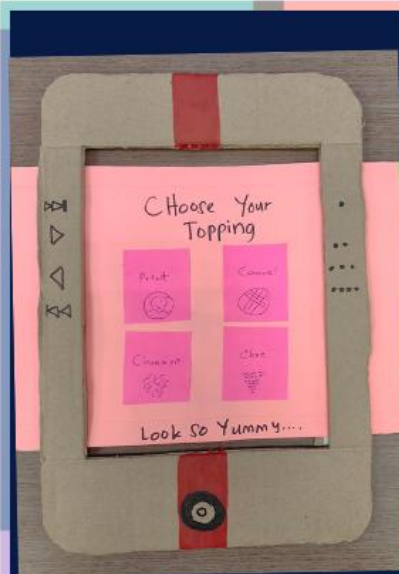
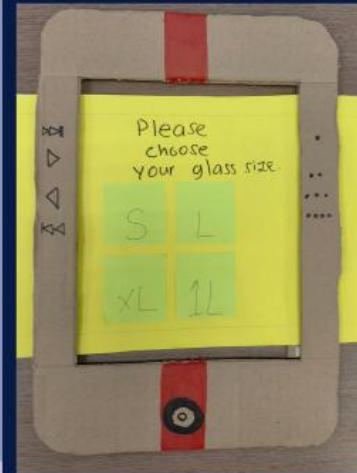
Saya menyukai pendekatan belajar keusahawanan sambil berhibur menggunakan permainan Piou Piou dan Settler of Catan.

Pada pandangan saya, modul yang merupakan pengetahuan baru dan terbaik untuk saya ialah Modul 5: Alat/Kanvas Utama yang Penting untuk Pendidik Keusahawanan dan Modul 7: Pengenalan Design Thinking untuk Pendidik Keusahawanan.



DR. MOHD HYRUL BIN ABU KARIM
KOLEJ KOMUNITI SELAYANG





Cadangan penggunaan aplikasi *RS BARISTA*

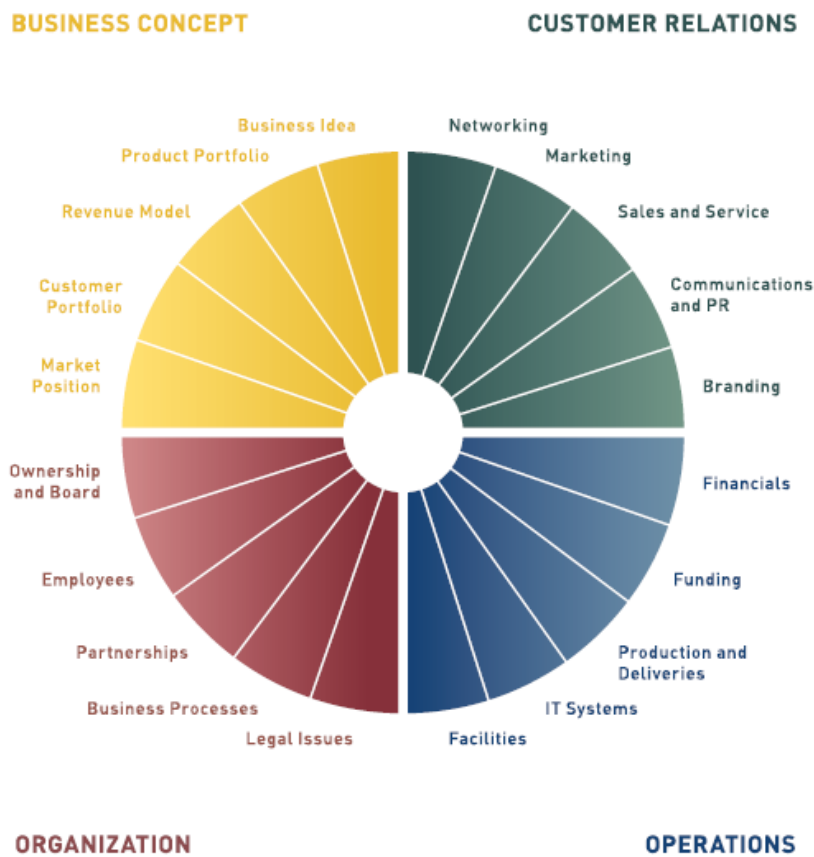




***GROWTHWHEEL* UNTUK
PEMBANGUNAN DIRI**



GROWTHWHEEL 360 DARJAH UNTUK PEMBANGUNAN DIRI



GrowthWheel® A Visual Toolkit for Assisting Companies in Making Decisions and Taking Action

GrowthWheel® is a visual toolkit for dialogue and decision-making. It is used in the touchpoints between clients and advisors having conversations about what to do.

GrowthWheel helps entrepreneurs build their businesses through a simple action-focused process that stays true to the way most entrepreneurs think and work.

For the business advisor the toolkit is a checklist to keep a 360° perspective and a way to save time by empowering the client company to do more work.

For organisations, GrowthWheel establishes a common language for all advisors and clearly communicates what the counselling process offers.

Sumber rujukan: GrowthWheel® International

Peserta telah diminta mengisi **Diagnosis 360 derajat** bagi memberikan maklumbalas apakah tahap pengetahuan, penguasaan atau latihan yang mereka rasakan perlu bagi membantu mereka sebagai Pendidik keusahawanan.

Aktiviti ini dijalankan dengan memperkenalkan peserta kepada 20 perkara yang penting yang perlu diketahui berkaitan keusahawanan. Kemudian, peserta diminta menandakan penguasaan/pengetahuan/skil menggunakan skala 25%, 50%, 75% atau 100%. Daripada situ peserta diminta menandakan tiga perkara yang ingin difokuskan atau diutamakan.

Akhirnya, peserta diminta mencadangkan apakah siri keputusan/tindakan yang akan dilakukan segera, dalam tempoh 30 hari, 60 hari atau 90 hari.



Foto: Dr. Walftor Dumin dari UNIMAS fokus memikirkan keputusan dan tindakan selanjutnya. Beliau turut memberi maklumbalas, “setelah melalui modul-modul dalam ProCEED 2.0, saya menjadi lebih yakin untuk mengajar subjek keusahawanan”.

CONTOH TUGASAN INDIVIDU

TS. DR. AZURA
BINTI ISHAK

PENSYARAH
FAKULTI TEKNOLOGI
DAN SAINS MAKLUMAT

UNIVERSITI KEBANGSAAN
MALAYSIA



NAMA PENUH: AZURA ISHAK
NOMBOR KOD: A021

Soalan 1:

Membuat sedikit pemerhatian menggunakan prinsip 'Effectuation' yang membolehkan Rashid meneroka peluang dan potensi yang ada.

Jawapan:

Terdapat 5 asas dalam prinsip 'Effectuation' seperti berikut:

Prinsip 1: Bermula dengan apa yang ada

A. Siapakah Rashid?

1. Rashid merupakan graduan program ijazah kedoktoran.
2. Rasyid sedang menjalani latihan 'housemanship' di Hospital Besar Kuala Lumpur.
3. Rashid suka melihat perubahan baik yang berlaku dalam diri setiap pesakit, justeru Rashid mahu kekal dalam bidang kedoktoran.
4. Rashid tidak mampu bertahan dengan tempoh 'housemanship' dan juga keadaan di hospital.
5. Rashid tidak melihat kemampuan dirinya untuk meneruskan tempoh 'housemanship'.

B. Apa yang Rashid Tahu?

1. Rashid masih berminat dalam bidang kedoktoran yang memberi perkhidmatan dan merawat pesakit.
2. Rashid lebih berminat mendengar dan meluangkan masa sambil memberi khidmat kaunseling dan terapi kepada ahli rumah orang-orang tua.
3. Rashid ada menyertai beberapa program dan aktiviti berbentuk CSR.
4. Rashid banyak terlibat dalam pengendalian sesi kaunseling percuma kepada ahli di Rumah Jagaan Orang-Orang Tua Permata.

C. Siapa yang Rashid Tahu?

1. Pakcik Rashid merupakan pegawai perubatan di sebuah hospital universiti di Kuala Lumpur.
2. Rakan pakcik Rashid merupakan pengurus Rumah Jagaan Orang-Orang Tua Permata yang juga merupakan ketua komuniti di Petaling Jaya.
3. Rakan Rasyid dalam bidang kedoktoran.

CONTOH TUGASAN PERSONAL REFLECTION

NAMA PENUH: AZURA ISHAK
NOMBOR KOD: A021

Soalan 2:
Mendedahkan asas penggunaan **Business Model Canvas** untuk tujuan menyediakan satu rancangan perniagaan yang asas untuk Rashid 'validate'.

Jawapan:

Rakan Kongsi / Key Partners	Aktiviti Utama / Key Activities	Penawaran Nilai / Value Propositions	Hubungan Pelanggan / Customer Relationship	Segmen Pelanggan / Customer Segments
<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi Rumah orang tua 2. Pembekal Kit Kaunseling Terapi Emosi Orang Tua 3. Agen mencari rumah kebajikan orang tua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perjalanan ke rumah pelanggan 2. Sesi Kaunseling 3. Promosi 4. Penyediaan Bahan khidmat kaunseling <p>Sumber Utama / Key Resources</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kaunselor 2. Talian Internet 3. Kenderaan 4. Alat Tulis 5. Bahan khidmat kaunseling 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harga berpelutan dan memili pajak beserta free-gift 2. Persepsi Orang Tua 3. Kelayakan sebagai doktor pembetulan dan berpengalaman dalam bidang (selalu buat CSR) 4. Perkhidmatan datang ke rumah 5. Perkhidmatan Dalam Talian (e-Counseling) 6. Kit Kaunseling Terapi Emosi Orang Tua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskaun 2. Kad Pelanggan (Membership) 3. Pakej langganan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi Rumah Orang Tua 2. Orang tua (Individu)
Struktur Kos / Cost Structure		Penjanaan Hasil / Revenue Streams		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaji Kaunselor/ Terapi 2. Duit minyak 3. Baik pulih kenderaan 4. Yuran Agen 		<ol style="list-style-type: none"> 1. RM20/30minit 2. RM50/30 minit 3. RM15 / KM (Lembah Klang) – Transportation 4. Kit Kaunseling Terapi Emosi Orang Tua – RM20/ modul 		

NAMA PENUH: AZURA ISHAK
NOMBOR KOD: A021

Soalan 3:

Peluang untuk Rashid memeta pelan tindakan yang sesuai dengan menggunakan 360 Diagnostic Tool.

Masukkan beberapa panduan dengan contoh, bagaimana pendekatan prinsip 'Effectuation', penggunaan Business Model Canvas (BMC) atau Personal Business Model Canvas (PBMC) dan 360 Diagnostic Tool dapat digunakan dalam pendekatan mentoring untuk membina kesedaran dan memberi peluang penerokaan peluang yang sesuai untuk Rashid.

Jawapan:

Pemetaan pelan tindakan yang sesuai dengan menggunakan 360 Diagnostic Tool boleh dijalankan mengikut proses berikut:

1. Mengadakan sesi temu bual Bersama Rashid dengan menggunakan 4 cabaran GrowthWheel ini iaitu konsep perniagaan, organisasi yang kuat, perhubungan dengan pelanggan dan operasi (rujuk Rajah 1).



Rajah 1: 4 Cabaran GrowthWheel

2. Mengenal pasti kelemahan atau kekurangan.
3. Mendapatkan tindakan susulan berdasarkan input 360 Diagnostic Tool.

CONTOH TUGASAN INDIVIDU

DR. NADRATUN NAFISAH
BINTI ABDUL WAHAB

KOORDINATOR
ENTREPRENURIAL DEVELOPMENT
& GRADUATE EMPLOYABILITY
(EDGE)

UNIVERSITI PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS



NAMA PENUH: NADRATUN NAFISAH BINTI ABDUL WAHAB
NOMBOR KOD: A001

Bidang yang diminati: kedokteran

Latihan 'housemanship': Hospital Besar Kuala Lumpur.

Isu:

- 1) Seawal 6 bulan pertama, Rashid mendapati bahawa beliau tidak lagi serasi dengan bidang yang dipilih.
- 2) Namun, beliau masih berminat dalam bidang kedokteran yang memberi perkhidmatan dan merawat pesakit.
- 3) Suka melihat perubahan baik yang berlaku dalam diri setiap pesakit, Rashid mahu kekal dalam bidang ini.
- 4) Tetapi dia tidak mampu bertahan dengan tempoh 'housemanship' dan juga keadaan di hospital.

Perubahan:

Rashid terkenal kepada banyak pengalaman sewaktu dia belajar di universiti selama 5 tahun iaitu:

- 1) Menyertai beberapa program dan aktiviti berbentuk CSR.
 - 2) Dia banyak terlibat dalam pengendalian sesi kaunseling percuma kepada ahli di Rumah Jagaan Orang-Orang Tua Permata.
 - 3) Rumah itu dikendalikan oleh rakan pakciknyanya yang merupakan ketua komuniti di Petaling Jaya.
 - 4) Rashid mendapati bahawa dia lebih berminat mendengar dan meluangkan masa sambil memberi khidmat kaunseling dan terapi khususnya kepada ahli rumah orang-orang tua itu.
 - 5) Jadi, apabila beliau melalui tempoh 'housemanship', beliau mendapati tidak dapat memenuhi minat dan kecenderungan yang ada.
 - 6) Rakan pakcik beliau ada mencadangkan supaya Rashid memulakan sendiri **sebuah pusat terapi dan memberi khidmat kaunseling secara profesional.**
 - 7) Tetapi, Rashid masih ragu disebabkan beliau sendiri tidak tahu bagaimana mahu memulakan dan menguruskan perkhidmatan sebuah pusat terapi.
- 2) **Minimalkan risiko dengan menganalisa risiko** (affordable Loss)

Myenaraikan risiko dan pilihan keputusan

Sebagai seorang pensyarah di IPTA, saya telah dilantik menjadi mentor kepada seorang pelajar, Rashid Abdullah. Beliau telah tamat pelajaran di universiti dalam bidang kedokteran dan sedang dalam tempoh 'housemanship'.

CONTOH TUGASAN PERSONAL REFLECTION

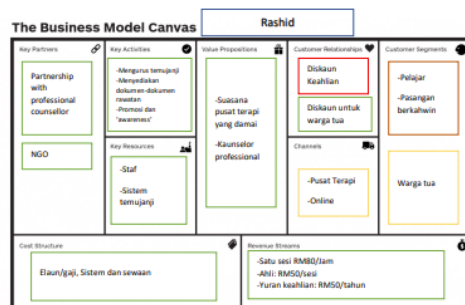
NAMA PENUH: NADRATUN NAFISAH BINTI ABDUL WAHAB
NOMBOR KOD: A001

setahun perniagaan. Jalan perniagaan yang berubah boleh dibincangkan dan disenaraikan semula mengikut 9 elemen BMC.

Rashid juga boleh membuat BMC syarikat-syarikat pesaing dengan memahami syarikat-syarikat pesaing untuk menentukan kelainan yang boleh dibuat dalam syarikatnya sendiri. Seterusnya Rashid dapat memposisikan syarikatnya dalam pasaran.

Rashid boleh menambahbaik model perniagaan dan boleh mengenalpasti kekurangan dalam perniagaan yang dibina. Ia dapat menghadirkan inovasi dalam perniagaan Rashid.

Rashid juga boleh menggunakan BMC untuk menceritakan dan melaraskan pemahaman dalam kalangan organisasi syarikat supaya selari dalam organisasi dalam mencapai misi dan visi syarikat.



Personal business model canvas

Rashid juga boleh melakar canvas diri melalui personal business model canvas. Begitu juga melakar canvas pelanggan. Ia adalah untuk mengenal diri dengan lebih baik supaya Rashid dapat melihat apa yang diperlukan untuk mengevolusi diri sejajar dengan sasaran perniagaan yang telah ditetapkan. Begitu juga apabila canvas pelanggan yang akan memberikan Rashid tentang siapa pelanggan kepada perniagaan beliau. Selebihnya canvas 'personal' dapat menerangkan pemegangtaruh lain dalam perniagaan yang akan Rashid laksanakan.

NAMA PENUH: NADRATUN NAFISAH BINTI ABDUL WAHAB
NOMBOR KOD: A001

- Proses Perniagaan (Business Process)
- Isu Undang-undang (Legal issues)
- 4) Operasi (Memastikan operasi perniagaan menguntungkan)
 - Kewangan (Financials)
 - Pembiayaan (Funding)
 - Pengeluaran & Penghantaran (Production & Deliveries)
 - Sistem IT (IT Systems)
 - Kemudahan (Facilities)

Seterusnya, Rashid boleh diagnosis/nilai (access) kompetensi Tindakan yang dilaksanakan. Terdapat kolum-kolum dapat boleh dipilih mengikut pencapaian Tindakan yang telah dilaksanakan. Setelah perancangan dibuat, tindakan-tindakan yang perlu dilaksanakan akan berserta dengan pautan *List Questions, Decisions and Actions*. Setiap perancangan akan diikuti dengan Tindakan-tindakan kecil yang perlu dilaksanakan yang boleh dibuat ketetapan siapa pelaksana dan masa melaksanakan. Masa pelaksanaan akan diberikan notifikasi sebagai peringatan kepada pelaksanaan yang perlu dilakukan.



CONTOH TUGASAN INDIVIDU

MOHD IKHWAN BIN AZIZ

PENSYARAH KANAN
FACULTY OF ENTREPRENEURSHIP
AND BUSINESS

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN



NAMA PENUH: Mohd Ikhwan Bin Aziz
NOMBOR KOD: A011

Kajian Kes

Anda merupakan seorang pensyarah di IPTA dan dilantik menjadi mentor kepada seorang pelajar, Rashid Abdullah yang sudah tamat pelajaran di universiti dalam bidang kedoktoran dan sedang dalam tempoh 'housemanship'.

Latar belakang, kemahiran dan minat

Rashid merupakan antara pelajar yang cemerlang dan berada dalam senarai 10% teratas dalam pencapaian akademik sepanjang tahun pembelajaran. Beliau merupakan anak kelahiran Sarawak dan sudah menetap di Kuala Lumpur semenjak mula masuk belajar di universiti. Beliau tinggal bersama pakcik dan makcik yang merupakan ahli keluarga terdekat di Kuala Lumpur.

Menjalani program ijazah kedoktoran merupakan satu bidang yang beliau minati. Dalam tempoh ini, beliau sedang menjalankan latihan 'housemanship' di Hospital Besar Kuala Lumpur. Seawal 6 bulan pertama, Rashid mendapati bahawa beliau tidak lagi serasi dengan bidang yang dipilih.

Namun, beliau masih berminat dalam bidang kedoktoran yang memberi perkhidmatan dan merawat pesakit. Suka melihat perubahan baik yang berlaku dalam diri setiap pesakit, Rashid mahu kekal dalam bidang ini. Tetapi dia tidak mampu bertahan dengan tempoh 'housemanship' dan juga keadaan di hospital.

Rancangan awal dan perubahan

Minat Rashid dalam bidang kedoktoran sudah bermula sejak beliau masuk ke sekolah menengah. Peluang dan sokongan keluarga, membuatkan beliau bertambah yakin dan dapat membina keseronokan sepanjang tempoh 5 tahun pembelajaran. Pakcik Rashid yang banyak memberi sokongan sepanjang tempoh belajar, merupakan seorang pegawai perubatan di sebuah hospital universiti di Kuala Lumpur.

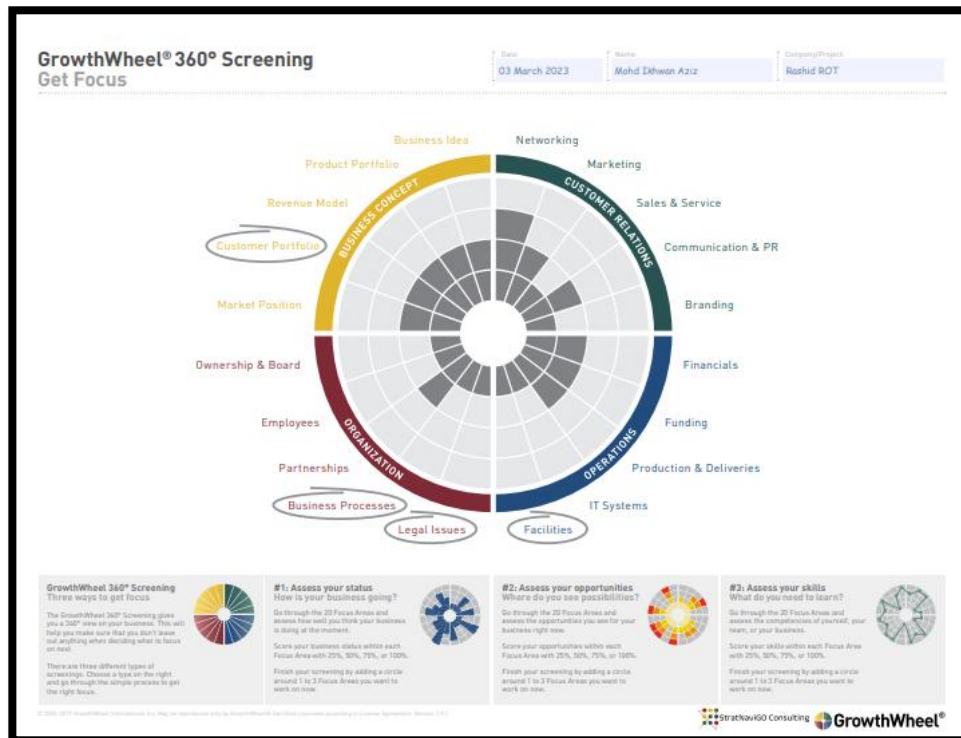
Meskipun Rashid mendengar banyak kisah inspirasi dan kagum dengan pencapaian pakciknyanya, tetapi Rashid tidak melihat kemampuan dirinya untuk meneruskan tempoh 'housemanship'.

Sepanjang 5 tahun belajar, Rashid ada menyertai beberapa program dan aktiviti berbentuk CSR. Dia banyak terlibat dalam pengendalian sesi kaunseling percuma kepada ahli di Rumah Jagaan Orang-Orang Tua Permata. Rumah itu dikendalikan oleh rakan pakciknyanya yang merupakan ketua komuniti di Petaling Jaya.

Rashid lebih berminat mendengar dan meluangkan masa sambil memberi khidmat kaunseling dan terapi kepada ahli rumah orang-orang tua itu. Jadi, apabila beliau melalui tempoh 'housemanship', beliau tidak dapat memenuhi minat dan kecenderungan yang ada.

CONTOH TUGASAN PERSONAL REFLECTION

Business Model Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
		RASHID ROT	Mohd Ikhwon Aziz	03 March 2023	1
Key Partners a. Profesional penjagaan kesihatan seperti doktor, jururawat dan ahli terapi. b. Pembekal peralatan dan bekalan perubatan. c. Agensi kerajaan yang bertanggungjawab untuk mengawal selia dan membiayai kemudahan penjagaan. d. Syarikat insurans yang menyediakan perlindungan untuk penjagaan jangka panjang. e. Pertubuhan komuniti tempatan yang menyediakan perkhidmatan sukarelawan.	Key Activities a. Menyediakan perkhidmatan penjagaan harian seperti mandi, memberi makan, dan pengurusan ubat-ubatan. b. Membangunkan dan melaksanakan pelan penjagaan peribadi untuk setiap penduduk. c. Menyediakan aktiviti dan program rekreasi untuk menggalakkan sosialisasi dan rangsangan mental. Key Resources a. Penjaga yang terlatih dan berpengalaman. b. Peralatan dan bekalan perubatan. c. Kemudahan dan penginapan untuk penduduk. d. Sumber rekreasi dan pendidikan. e. Akses kepada profesional penjagaan kesihatan.	Value Propositions a. Perkhidmatan penjagaan berkualiti tinggi yang memenuhi keperluan unik setiap penduduk. b. Persekitaran hidup yang selamat dan selesa yang menggalakkan kesejahteraan dan sosialisasi. c. Pelan penjagaan peribadi yang sentiasa disemak dan dikemas kini. d. Akses kepada profesional penjagaan kesihatan dan penjagaan perubatan yang diperlukan. e. Ketenangan jiwa untuk keluarga dan orang tersayang.	Customer Relationships a. Menyediakan persekitaran yang penyayang dan menyokong untuk penduduk dan keluarga mereka. b. Komunikasi berkala dan kemas kini tentang kesejahteraan penduduk. c. Responsif kepada keperluan dan kebimbangan penduduk dan keluarga.	Customer Segments a. Orang dewasa yang lebih tua memerlukan perkhidmatan penjagaan jangka panjang. b. Keluarga dan orang tersayang orang dewasa yang lebih tua mencari perkhidmatan penjagaan.	
Cost Structure a. Gaji dan faedah pekerja. b. Peralatan dan bekalan perubatan. c. Kemudahan dan penyelenggaraan. d. Perbelanjaan pemasaran dan pengiklanan. e. Kos pematuhan peraturan.		Revenue Streams a. Yuran bulanan daripada penduduk atau keluarga mereka. b. Pembayaran dan subsidi kerajaan untuk perkhidmatan penjagaan. c. Pembayaran balik insurans untuk penjagaan jangka panjang.			



PROCEED 2.0

CONTOH TUGASAN INDIVIDU

DR. PONMALAR
N. ALAGAPPAR

SENIOR LECTURER & DEPUTY
DIRECTOR CITRA
CENTRE FOR INTERNSHIP TRAINING
AND ACADEMIC ENRICHMENT
(CITRA)

UNIVERSITI MALAYA



NAMA PENUH: Dr Ponmalar N Alagappar
NOMBOR KOD: A 013

Answer to Question 1:



Rashid Affordable Loss

- 1) Finish his horsemanship and gain his medical certification.
- 2) Getting a professional certification in counselling and therapist
- 3) Start small by free lancing first at government hospitals, community centres and old folk homes to gain the much needed experiences.
- 4) Intern in private hospitals to gain the experiences.
- 5) Eventually gaining admission to practice in the private hospitals.

Leveraging Contingencies.

Changing Situations in Opportunities

- 1) To finish his horsemanship to ensure that he has a practice medical degree that will be useful for him when it comes to prescribe medication.
- 2) His passionate for counselling and therapy will makes the certification /license to practice an easy task.
- 3) He can do his internship under certified counsellors to gain the much needed experiences and confidence.
- 4) To speak with supervisor or the dean of the medical faculty on his issues and seek and resolution that will not affect his completion of horsemanship.

CONTOH TUGASAN PERSONAL REFLECTION

NAMA PENUH: Dr Ponnmalar N Alagappan
NOMBOR KOD: A 013

Answer to Question 2:

Based on Rashid strength and opportunity and "Effectuation principle" its best that Rashid starts off as a free-lance counsellor/ Therapist for 1 year or 2 years to understand the market in terms of the competition, creating a name for himself, re assess his passion and understand the challenges of the working full time.

Personal Business Model Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
		Rashid	Ponnmalar NA	3/3/2023	V1
Who Helps You	What You Do	How You Help	How You Interact	Who You Help	
Family Members i.e. Uncle Head of Community Friends Professional certification as a doctor	Providing medical services Counselling Therapist	By understanding the customers needs Personalise counselling via online support Getting oneself qualified as a registered doctor to enable effective treatment i.e. prescription of medication.	Face to Face Personal Care Empathy Online support	The Elderly The Youth	
	Who You Are/What You Have		How They Know You		
	Passionate about counselling Have a natural ability Compassionate personality Personal contacts within the community Have experiences in doing counselling/therapy		Awareness through Social media Brochure & Pamphlet Via current hospital through Geriatric Psychiatric Department Private Hospitals		
What You Give		Revenue Streams			
Time Energy Professional services Personal Time especially for online support Stressful at times Investment in terms of payment to private hospitals and homes		Payment for services rendered Discounted rates for homes and community centers Feeling of satisfaction Contented with the outcome/ the ability to help others Sense of empathy			

Designed by: The Business Model Factory (<https://www.businessmodelfactory.com/en/press>) Word implementation by: Nicos Chronis Linker (<https://www.linkedin.com/company/nicoschronislinker/>) License: CC-BY-SA 4.0

NAMA PENUH: Dr Ponnmalar N Alagappan
NOMBOR KOD: A 013

As for the business idea, Rashid has a viable idea that is doable but takes time to build his reputation as a competent counsellor and therapist. Rashid has good customer relations as he has been working on a lot of CSR projects and doing community works, to some extent he has built a name for himself. His passion for helping people in terms of counselling and therapy is something that he is passionate about and enjoys doing it. The self-satisfaction that he gets makes him happy and contented. As for an organization, Rashid can start off as a sole proprietor to minimise his cost by free lancing his services and at the same time build a reputation for himself. The operation cost is also minimal as the finance needed is an amount he can manage without borrowings.





6

RUMUSAN & REKOMENDASI

APA YANG BAGUS ATAU APA YANG BETUL DAN APA YANG WAJAR DIKEKALKAN?

Program diterajui oleh usahawan yang menyediakan modul-modul yang pelbagai dan relevan dengan isu semasa.

Penggunaan pelbagai jenis kanvas dan *board game* membantu pensyarah keusahawanan menjadi lebih kreatif dan kritis dalam pendekatan mereka.

Perkongsian daripada usahawan-usahawan serta fasilitator di kalangan usahawan yang menyampaikan perkongsian yang punyai asas akademik/kajian menjadikan program ini lain dari yang lain.



Aspek unik program tersebut adalah penggunaan permainan untuk membina rangkaian kepintaran, menghasilkan prototaip, dan mengajar alat, menjadikannya pendekatan keusahawanan yang inovatif dan kreatif.

Peserta berpuas hati dengan kandungan program, gaya penyampaian, dan nota bernilai tinggi yang disediakan. Mereka teruja untuk mengaplikasikan pengetahuan baru mereka dalam perniagaan, mengajar keusahawanan, dan menghadiri *ProCEEd 2.0*.

RUMUSAN & REKOMENDASI

APA YANG WAJAR DIHENTIKAN ATAU PERLU DITAMBAH BAIK?

Mengurangkan kepadatan jadual dan memberikan lebih banyak masa bagi aktiviti seperti *field trip* ke organisasi atau perusahaan oleh usahawan-usahawan yang berjaya atau membawa mereka secara *virtual* ke tempat program agar banyak perkongsian terutama bagaimana mereka menjadi Usahawan dapat dipelajari

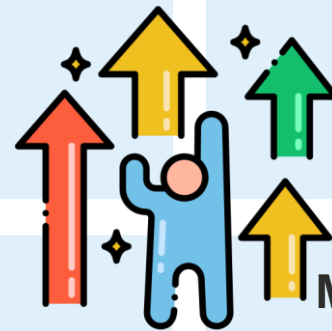
Memberikan lebih banyak masa bagi peserta untuk menyiapkan tugas individu atau mengurangkan tugas agar dapat mengimbangi tugas hakiki dan menghadiri kursus. Ini kerana masih ada peserta yang terpaksa menyelesaikan tugas pejabat mereka.



APA YANG BOLEH DITINGKATKAN?

Menambahkan modul *pitching* dengan menjemput agensi kerajaan dan swasta yang ada sumber dana untuk memberikan pencerahan yang lebih mendalam mengenai topik tersebut. Ini kerana *pitching* antara perkara yang penting apabila melibatkan aktiviti keusahawanan.

Meningkatkan masa bagi setiap modul dan memberikan lebih banyak masa untuk modul idea, prototaip, dan demo-day serta mengurangkan kepadatan jadual dan jumlah penilaian.



Menyediakan slide atau nota awal untuk setiap modul yang diberikan pada permulaan sesi pendaftaran atau sebelum sesuatu modul bermula bagi memastikan pembelajaran berlaku dengan teratur dan berstruktur.

Menambah lagi slot seperti dialog atau forum daripada usahawan dengan menceritakan '*customer journey*' bagaimana mereka belajar sambil mengusahakan bisnes/perusahaan mereka.

RUMUSAN & REKOMENDASI

APA PERKARA BARU YANG BOLEH DIPERKENALKAN?

Memberikan lebih banyak masa untuk tugas individu dan aktiviti praktikal seperti *field trip* untuk memastikan pembelajaran lebih berkesan.

Menambahkan modul *pitching* dengan menjemput agensi kerajaan dan swasta yang ada sumber dana untuk memberi inspirasi berkenaan topik tersebut..

Mewujudkan kompilasi idea-idea pendekatan latihan yang diterbitkan agar dapat digunakan oleh pendidik keusahawanan dari seluruh Malaysia.



Kursus lanjutan untuk peserta *ProCEED 2.0*.

Mewujudkan jaringan kerjasama bersama usahawan lokal bagi memberikan pendedahan dunia bisnes kepada pendidik dan pelajar keusahawanan.

Mewujudkan *database* bahan bacaan wajib yang mengandungi bahan bacaan keusahawanan atau start-up terkini yang boleh diakses oleh pendidik mahupun pelajar keusahawanan.

RUMUSAN & REKOMENDASI

Ramai dari kalangan peserta yang baru kali pertama berkenalan dengan BMC dan sebahagian besar yang sudah tahu mengenai BMC baru menyedari cara mereka menggunakan BMC tidak tepat. Perlu diperkenalkan kursus bagaimana menggunakan dan mengajar BMC dan kanvas-kanvas lain yang amat bermanfaat kepada pelajar keusahawanan terutama melibatkan keputusan perniagaan.

Perlunya pihak yang memainkan peranan sebagai pemudahcara dalam menjadikan pembinaan jaringan kepintaran antara Institusi Pendidikan Tinggi, komuniti usahawan setempat dan agensi berkaitan keusahawanan saling bantu-membantu dalam memeriahkan lagi ekosistem pendidikan keusahawanan.

Mewujudkan sistem LMS yang membantu peserta membuat pembacaan berkaitan topik-topik dengan lebih awal supaya membantu dalam mempercepatkan lengkungan pembelajaran.

Mewujudkan modul tambahan yang memberikan pengetahuan dan membina kemahiran digital kepada pendidik keusahawanan.





PENUTUP

RUMUSAN

***ProCEED 2.0* berjaya dilaksanakan dengan jayanya melalui kolaborasi pintar antara KPT, MASMED dan usahawan-usahawan. Respon positif peserta yang memberikan tahap kepuasan program pada skor 4.70/5.00 atau dalam peratusan 94.0%, satu angka yang sangat positif kepada pihak penganjur.**

Kejayaan *ProCEED 2.0* dapat dirumuskan kepada empat elemen utama:

1. Modul dan kaedah penyampaian yang inovatif:

Peserta menghargai variasi modul yang disampaikan dalam program ini, yang mencerminkan pendekatan semasa dan keperluan peserta. Kaedah penyampaian yang menarik dan pelbagai cara telah membantu peserta lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan. Ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta mendorong peserta untuk lebih bersemangat mengikuti setiap kelas.

2. Pembelajaran melalui permainan:

Peserta sangat terkesan dengan penggunaan permainan dalam program ini. Permainan seperti *Piou Piou*, yang mudah dimainkan dan sesuai untuk sesi '*ice breaking*', serta *The Settler of Catan*, yang lebih rumit dan sesuai untuk latihan strategi membina atau mengembangkan aset, telah membantu peserta memahami konsep keusahawanan dengan cara yang menyeronokkan dan interaktif. Penggunaan permainan ini dalam *ProCEED 2.0* (berdasarkan maklumbalas kualitatif dan kuantitatif) telah berjaya meningkatkan minat dan penglibatan peserta dan pensyarah dalam subjek keusahawanan, menjadikan mereka lebih kreatif dan kritis dalam pemikiran mereka.

3. Pembentukan rangkaian profesional:

Salah satu aspek penting dalam program ini adalah pembentukan rangkaian kepintaran dan jaringan pintar di antara peserta. Melalui aktiviti seperti games, *output prototype*, dan 'tools' yang diajar, peserta dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan pakar-pakar keusahawanan dari kalangan fasilitator dan peserta kursus yang lain. Rangkaian ini membuka peluang untuk rujukan, bantuan, dan kerjasama di masa depan, yang dapat membantu peserta mengembangkan kemahiran dan pengetahuan mereka dalam bidang keusahawanan.

4. Pengetahuan dan keyakinan baru dalam mengajar subjek keusahawanan:

Peserta program ini berasa lebih yakin untuk mengajar subjek keusahawanan selepas mengikuti kursus ini. Mereka mendapat ilmu dan pencerahan dalam bidang keusahawanan yang mudah difahami dan bermanfaat dalam perniagaan mereka. Peserta juga berasa

berpuashati dengan cara penyampaian penceramah dan bahan-bahan pembelajaran yang disediakan, seperti lembaran nota yang sangat berharga. Keberhasilan kursus ini mendorong peserta untuk menghadiri program *ProCEED 2.0* dan terus mengembangkan kemahiran mereka dalam bidang keusahawanan.

Selaku pihak pelaksana yang diamanahkan KPT, kami ingin merakamkan penghargaan kepada kepimpinan KPT atas kepercayaan, peluang serta kerjasama yang amat baik kepada pihak MASMED untuk menjayakan *ProCEED 2.0*.

Semoga usaha ini dapat menyokong ke arah meramaikan lagi pendidik mahir dalam bidang keusahawanan di peringkat IPT supaya lebih ramai bakal graduan yang berminda usahawan, menceburi bidang perniagaan dan menjadi penyelesaian masalah dan bukan sebahagian dari masalah.

FOTO PILIHAN



REAKSI



Modul-modul ProCEED adalah bagus dan membangunkan minda pengajar. Paling istimewa adalah 'networking' yang terbina melalui games yang dijalankan, output prototype dan 'tools' yang telah diajar.

DR. NADRATUN NAFISAH BINTI ABDUL WAHAB
Coordinator
Entrepreneurship, Entrepreneurial Development
& Graduate Employability Centre (Edge)
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)

Perkara yang paling saya sukai dalam ProCEED 2.0 adalah 'game' terbaru!

DR. MOHAMAD ROHIESZAN BIN RAMDAN
Pensyarah
Faculty of Management and Economics
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)





Penceramah yang sangat berpengetahuan, mesra dan praktikal. Saya mempelajari banyak ilmu baru untuk menyokong aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Saya lebih yakin untuk mengajar keusahawanan selepas menyertai ProCEED 2.0. Takeaway paling bermakna buat saya adalah mempelajari pelbagai jenis canvas dan boardgame, ia mampu menjadikan pensyarah keusahawanan lebih kreatif dan kritis.

DR. NURUL ASHYKIN BINTI ABD. AZIZ
Ketua Unit & Pensyarah
Head of the Entrepreneurship Program
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG (UMP)

TOT ini telah meningkatkan kemahiran dan pengetahuan saya dalam bidang keusahawanan. Saya paling suka perkongsian ilmu dan kerjasama semua kumpulan dan trainer yang luar biasa.

HALIZAN BINTI MOHMOOD
Senior Executive
Creative Entrepreneur Development Center
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG (UMP)



REAKSI



Bahan yang diberikan banyak membantu. Ilmu yang diberikan serta contoh-contoh sangat bermakna. *Wonderful Program!*

DR. SHAMRULAZHAR BIN SHAMZIR
KAMAL
Pensyarah
Faculty of Resource Science and Technology
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
(UNIMAS)

Sebelum hadir *ProCEED 2.0* saya tiada keyakinan dan pengalaman mengajar subjek keusahawanan. Setelah melalui modul-modul dalam *ProCEED 2.0* saya menjadi lebih yakin mengajar subjek keusahawanan. Paling bermakna adalah ilmu keusahawanan dan jaringan kepintaran yang terbina.

DR. WALFTOR DUMIN
Senior Lecturer
Faculty of Resource Science and Technology
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK (UNIMAS)



‘Boardgames’ dan ‘Card games’ yang dipilih membuatkan pemain lalai dan ternanti-nanti untuk ‘games’ seterusnya tanpa rasa mengantuk. Games tersebut sangat sesuai untuk kelas keusahawanan universiti awam bagi melahirkan minat pelajar dalam subjek keusahawanan.

DR. NASUHA BIN SA’UDE
Pensyarah Kanan

Faculty of Mechanical and Manufacturing Engineering
UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA (UTHM)



Pada awalnya, saya risau kerana tiada pengalaman dalam keusahawanan. Setelah melalui beberapa modul saya rasa gembira kerana modul-modul dijalankan dengan santai dan banyak diselangi dengan game-game yang menarik. ‘Takeaway’ paling bermakna buat saya adalah, “strategi kena sentiasa ada”.

DR. JULIANA BINTI ABDUL HALIP
Pensyarah Kanan

Faculty of Technology And Business Management
UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA (UTHM)



REAKSI



Saya menyertai setiap aktiviti dengan aktif dan seronok. Saya suka 'all the tools in this program'.

PROFESOR MADYA DR. JAURIYAH BINTI SHAMSUDDIN
Senior Lecturer
School of Business Management
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA (UUM)

Perkara yang paling saya sukai dalam *ProCEED 2.0* adalah ianya bersifat 'hands-on', 'less talk'. Tiga perkataan untuk menggambarkan pengalaman *ProCEED 2.0*, 'Collaborative, Engaging and Exciting'.

PROFESOR MADYA TS. DR. MOHD FAIZAL OMAR
Pengarah
UUM Innovation & Commercialization Center (ICC)
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA (UUM)



ProCEED 2.0 penuh dengan pengisian yang sangat relevan. Saya suka dengan *Startlah's performance and different approach (game approach)*.

DR. MOHD IKHWAN BIN AZIZ
Pensyarah Kanan
Faculty of Entrepreneurship And Business
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN (UMK)



Pengisian setiap slot/modul adalah sangat menarik dan berinformasi. Saya gembira mendapat kenalan baru dari pelbagai negeri dan bertemu rakan-rakan yang telah berhijrah ke negeri lain.

DR. SUCHI BINTI HASSAN
Pensyarah Kanan
Faculty of Hospitality, Tourism and Wellbeing
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN (UMK)



REAKSI

The exercise were interesting and challenging, it push me to think of ways I could make a difference in my teaching methods.

DR. PONMALAR N ALAGAPPAR
Senior Lecturer & Deputy Director CITrA
Centre for Internship Training and
Academic Enrichment (CITrA)
UNIVERSITI MALAYA (UM)

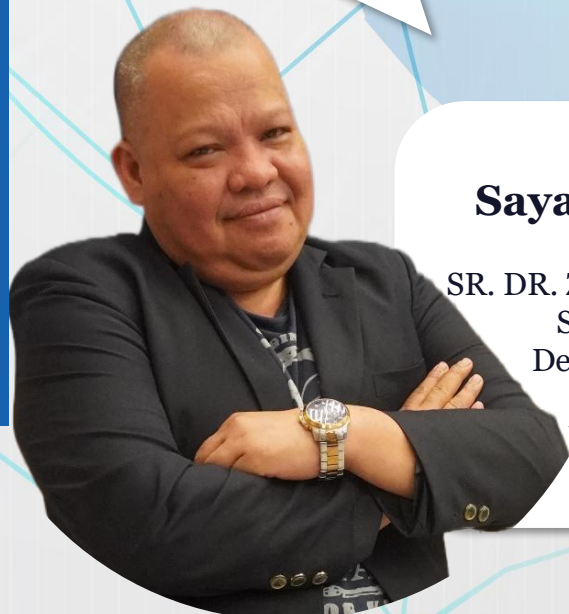


I love the friendship and networking develop during ProCEED 2.0. Networked with the founder of Nasi Lemak Saleha and tasted the nasi lemak. It was delicious and I'm very happy.

PROFESOR IR. DR.
FATIMAH IBRAHIM
Professor
Department of Biomedical
Engineering
Faculty of Engineering
UNIVERSITI MALAYA (UM)

Saya suka sesi 'Endurance'.

SR. DR. ZULKIFLEE BIN ABDUL SAMAD
Senior Lecturer
Department of Quantity Surveying
Faculty of Built Environment
UNIVERSITI MALAYA (UM)



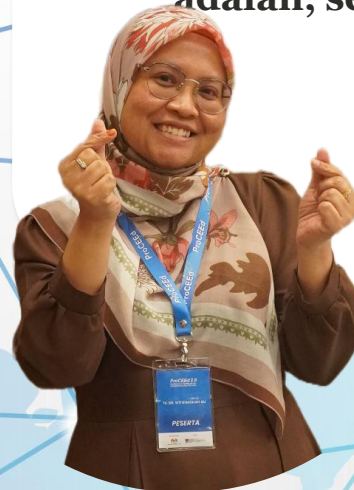
'Takeaway message' yang amat bermakna bagi saya adalah "ada perbezaan antara seorang penjual dan usahawan" dan "Nabi Muhammad ada usahawan yang terbaik di sepanjang tempoh kehidupannya".

DR. ARBAIAH BINTI ABDUL RAZAK
Assistant Professor
Faculty of Economic and Management Sciences
UNIVERSITI ISLAM ANTABANGSA MALAYSIA (UIAM)



Sebelum program saya 'nervous but excited'!. Setelah lalui modul-modul ProCEED 2.0, keyakinan saya semakin meningkat. Saya hanya perlu berani untuk keluar dari comfort zone saya. Antara yang saya suka mengenai program ini adalah, semua aktiviti dilakukan secara 'On Time'!

TS. DR. SITI KHADIJAH ALI
PENSYARAH KANAN
FACULTY OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA (UPM)



Before attending ProCEED 2.0, I feel "oh no! NOT another entrepreneurship training :(and its 5 DAYS long!". To my surprise, it was NOT like a typical entrepreneurship training.

Alhamdulillah.

Getting to know new colleagues from other universities are a gem. I also discover some "new faces" of me :)

NOOR AZIAN BINTI MOHAMAD ALI
PENSYARAH
KULLIYAH OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY
UNIVERSITI ISLAM ANTABANGSA MALAYSIA (UIAM)



REAKSI



Berpuas hati dengan cara penyampaian tuan penceramah. Lembaran nota yang dibekalkan sangat berharga!

**NAJUWA BINTI MOHD NASIR
PENSYARAH
FAKULTI PERNIAGAAN DAN
KOMUNIKASI UNIVERSITI
MALAYSIA PERLIS (UniMAP)**



'Learn to unlearn'

**AHMAD NIZAM CHE KASIM
PENSYARAH
FAKULTI PERNIAGAAN DAN
KOMUNIKASI
UNIVERSITI MALAYSIA PERLIS
(UniMAP)**



***Takeaway* paling bermakna untuk saya adalah topik BMC, Design Thinking, Perkongsian Usahawan, aktiviti 'game' dan kolaborasi dengan rakan-rakan daripada IPTA seluruh Malaysia.**

**TS. DR. AZURA BINTI ISHAK
PENSYARAH
FAKULTI TEKNOLOGI DAN SAINS MAKLUMAT
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA (UKM)**

Organisasi pengurusan yang mantap dari MASMED dan START-LAH. Saya rasa lebih yakin untuk menceburi bidang perniagaan setelah melalui kursus ini.

PROFESOR MADYA DR. MOHD SHAHRUL BIN MOHD NADZIR
PENSYARAH
FAKULTI SAINS & TEKNOLOGI
JABATAN SAINS BUMI DAN ALAM
SEKITAR
UNIVERSITI KEBANGSAAN
MALAYSIA (UKM)



Masa setiap modul perlu ditambah. 'Tools' training yang sangat 'interactive'.

MARWAN BIN TAHIR
TIMBALAN PENGARAH
UNIVERSITY CENTRE FOR
ENTREPRENEURSHIP
UNIVERSITI SAINS ISLAM
MALAYSIA (USIM)

Kursus yang tidak boring sebab di selang seli dengan board games. Saya rasa ada keyakinan untuk mengajar subjek keusahawanan dan suka dengan ilmu 'canvas' keusahawanan.

AHMAD BIN SULAIMAN
KETUA UNIT
FAKULTI KEUSAHAWANAN
KOLEJ KOMUNITI KOK LANAS



REAKSI

ProCEED 2.0 – ‘Entertaining’ dengan nilai-nilai keusahawanan.

DR. MOHD HYRUL BIN ABU KARIM
KETUA UNIT

FAKULTI PENYELIDIKAN, INOVASI DAN KOMERSIALAN
KOLEJ KOMUNITI SELAYANG



Kandungan kursus berdasarkan pengalaman sebenar penceramah , aktiviti 'hands on' dan game board yang menarik.

SURAYA BINTI ABD. WARIF
PENSYARAH
JABATAN KEUSAHAWANAN
POLITEKNIK KOTA KINABALU



Modul mudah difahami. Coach dan module terbaik!

ZARINA BINTI ZAINI
PENSYARAH KANAN
Unit Akademik Dan
Pembelajaran Sepanjang
Hayat
KOLEJ KOMUNITI
TANJUNG PIAI



Banyak ilmu baru diperoleh sebagai seorang pensyarah keusahawanan. *Trainer* benar-benar bersedia dengan module yang padu dan dapat mengawal *audience* yang terdiri dari *senior lecturers, professors and lectures* yang kurang ilmu keusahawanan.

Antara takeaway utama saya adalah mulakan dengan apa yang ada ditangan dan minimakan risiko rugi jika mahu mulakan perniagaan. Kursus ini buka mata saya bahawa keusahawanan memang boleh diajar walaupun pensyarah tidak pernah berniaga.

MOHD FIRDAUS BIN CHE SAB
PENOLONG KETUA JABATAN
Jabatan Kejuruteraan Mekanikal
POLITEKNIK TUANKU SYED SIRAJUDDIN



Antara perkara yang paling saya sukai dalam ProCEED 2.0 adalah berada bersama mereka yang berpengetahuan, kreatif dan menimbulkan suasana seronok dalam berprogram.

AG. NASIP YONOS
KETUA PENOLONG PEGAWAI TADBIR
PUSAT KERJAYA DAN PEMBANGUNAN
KEUSAHAWANAN PELAJAR
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH (UMS)

REAKSI



Saya memang 'looking forward' untuk menghadiri *ProCEED 2.0* ini dan telah bersedia untuk berfikiran terbuka dan bersedia untuk menerima ilmu-ilmu baru. Walaubagaimanapun, perkara-perkara yang tidak diduga sebelum ProCEED, perancangan telah banyak lari dan fokus berkurangan kerana kepenatan yang amat sangat. Alhamdulillah modul-modul yang diperkenalkan sangat bermanfaat, menjadikan saya sentiasa *alert* dan inshaaAllah akan digunapakai di dalam pengajaran. Cadangan saya, kekalkan Startlah kerana saya percaya ada banyak lagi teknik dan idea terkini yang akan dikongsi.

DR. RAFIDAH NORDIN

Pensyarah

CENTRE FOR THE PROMOTION OF KNOWLEDGE AND LANGUAGE
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH (UMS)

ProCEED 2.0 sangat bagus untuk diteruskan terutamanya untuk memantapkan knowledge para pendidik dan pelaksana keusahawanan di IPT. Banyak input terkini beserta case study.

ZAKIYAH HASAN

KETUA JABATAN, HEAD OF MASMED BUSINESS UNIT
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) /MASMED.





Banyak perkara baharu yang saya belajar sepanjang program berlangsung. Contohnya, saya dah nampak bagaimana board/card game sebenarnya dapat membantu pelajar mendapatkan atau merasai pengalaman sebagai seorang usahawan. Permainan ini boleh juga dijadikan satu aktiviti pembelajaran yang tidak membosankan di dalam kelas. Program ini sebenarnya memberikan semula semangat dan motivasi kepada kami agar terus kuat untuk mendidik pelajar-pelajar ini agar mereka dapat *survive* pada masa hadapan dan suatu hari nanti mereka dapat menjadi seorang usahawan yang berjaya dan dibanggakan.

MOHD SHAFIZ SAHARAN
PENSYARAH
FACULTY OF BUSINESS AND MANAGEMENT
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) CAWANGAN KEDAH

Sebelum hadir program, saya rasa sangat teruja untuk menyertainya dan pada masa yang sama *nervous* kerana banyak terma dalam pendidikan keusahawan yang saya tidak tahu. Semasa program, saya rasa semakin bersemangat untuk mendalami ilmu-ilmu keusahawanan selepas jutawan usahawan dijemput bersama untuk berkongsi pengalaman. Selepas hadir *ProCEED 2.0*, saya lebih memahami kanvas yang diajar dan teknik-teknik lain. Saya tidak sabar mahu kongsi bersama rakan-rakan pendidik.

RUSNANI MOHAMAD KHALID
PENSYARAH
Fakulti Sains Komputer dan Matematik
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) CAWANGAN JOHOR



REAKSI



ProCEED 2.0 - Metodologi pengajaran yang berkesan

AHMAD GHAZALI BIN ISMAIL
PENSYARAH & KOORDINATOR
KEUSAHAWANAN DAN FELO TUNAS MEKAR BAHAGIAN PENYELIDIKAN.
JARINGAN, INDUSTRI, MASYARAKAT DAN ALUMNI
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UiTM) CAWANGAN SABAH

1. Saya dipilih menghadiri ProCEED 2.0 sebagai bidan terjun. Tetapi nature saya memang suka mencuba bidang baru, ada peluang percuma, why not... datang sahajalahkan... siapa tidak mahu ilmu percuma.

2. Selepas hadir *ProCEED 2.0*, saya rasa saya sangat bertuah kerana disuruh datang ke sini. Terlalu banyak ilmu baru yang saya perolehi, bukan saja ilmu keusahawan tapi nasihat berguna dari sifu-sifu yang jauh lebih berpengalaman dalam dunia akademik. Ini antara contoh paling sesuai yang saya boleh kaitkan dengan prinsip menukar situasi kepada peluang.

3. Startlah.. you will never know until you start doing it.. but startlah correctly and wisely

DR. SARAH IZIANI BINTI RAMLI
Ketua Unit Perubatan Kecemasan
Fakulti Perubatan & Kesihatan Pertahanan
UNIVERSITI PERTAHANAN NASIONAL MALAYSIA (UPNM)





Kursus ini memberikan tahap kefahaman dan amalan baik untuk menjadi usahawan terbaik dan panduan yang mencukupi untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran kursus keusahawanan

PROFESOR MADYA DR.
ZAINOODIN SHEIK ABDUL
KADER
SENIOR LECTURER
JABATAN SAINS
BIOPERUBATAN
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA
(USM)



ProCEED 2.0 memberi saya ilmu & kenalan baru yang sangat membantu untuk menambahbaik skil dan keyakinan saya dalam mengajar keusahawanan. Key Takeaway: Get Out of The Building a.k.a faculty. Perkara yang paling saya sukai dalam ProCEED 2.0, Boardgames!

DR. SHAZLIN SHAHARUDIN
PENSYARAH
Exercise & Sports Science
Programme,
School of Health Sciences
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA
(USM)



Takeaway yang paling penting ialah mempelajari pelbagai business tool dan boardgame/card game yang sesuai dalam kelas

TENGGU FARAH MAIMUNAH BINTI T. MOHD YUSOF
PENSYARAH
PUSAT PENDIDIKAN ASAS DAN LANJUTAN
UNIVERSITI MALAYSIA TERENGGANU (UMT)

REAKSI



Ilmu *Design Thinking* sangat bermanfaat dan boleh diaplikasi dalam aktiviti pengurusan dalam operasi dan organisasi. Latihan dan tugas yang diberikan membantu saya utk memahami module. Semoga saya boleh sertai *ProCEED* versi seterusnya.

JA'AFAR BIN ADNAN
Pensyarah Kanan
Fakulti Kejuruteraan
UNIVERSITI PERTAHANAN NASIONAL
MALAYSIA (UPNM)

ProCEED 2.0, santai tapi padu!

DR. NORHILMI BIN
MUHAMMAD
PENSYARAH
FAKULTI PENGAJIAN
UMUM DAN PENDIDIKAN
LANJUTAN
UNIVERSITI SULTAN
ZAINAL ABIDIN (UniSZA)



Saya sangat berpuas hati dengan modul dan cara tenaga pengajar menyampaikan perkongsian bersama dengan kajian kes. Setelah melalui modul-modul ProCEED 2.0, saya berasa sangat bersemangat untuk mendalami lebih ilmu di dalam bidang keusahawanan dan berkongsi dengan orang lain. *Takeaway* paling penting untuk saya adalah sudut pandang yang berbeza dari orang lain akan menjadikan idea kita lebih bermakna.

MOHD KHAIRI BIN ZAHRI @ JOHARI
PENSYARAH
FAKULTI SAINS KESIHATAN
UNIVERSITI SULTAN ZAINAL ABIDIN (UniSZA)



Saya mendaftarkan diri untuk menghadiri *ProCEED 2.0* kerana saya ingin mendalami lagi ilmu keusahawanan secara berstruktur dan jika ada tool-tool baharu yang boleh dimanfaatkan dalam pengajaran. Setelah menghadiri bengkel ini, apa yang saya harapkan hampir kesemuanya menepati, Alhamdulillah. *Value pyramids*, *GrowthWheel 360* adalah antara tool yang sangat menarik dan akan saya adaptasikan dalam keusahawanan yang akan saya jalani bersama pelajar. Juga beberapa gameboard yang diperkenalkan juga adalah bersesuaian untuk digunakan di dalam kelas. *Network* yang terjalin di sepanjang kursus bersama pengajar, dan rakan-rakan juga adalah antara yang saya hargai. Saya suka kebersamaan semua peserta, pengajar dan penganjur. Suasana yang positif dan terbuka.



PROFESOR MADYA DR. ABDUL RASHID BIN HUSAIN
Pengarah Jabatan & Timbalan Naib Canselor (Akademik dan Antarabangsa)
JABATAN TIMBALAN NAIB CANSELOR (AKADEMIK DAN ANTARABANGSA)
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA (UTM)

Antara perkara yang saya suka adalah semua universiti berjumpa untuk berkongsi pendapat dan masalah mereka dan berkongsi kaedah penyelesaian.

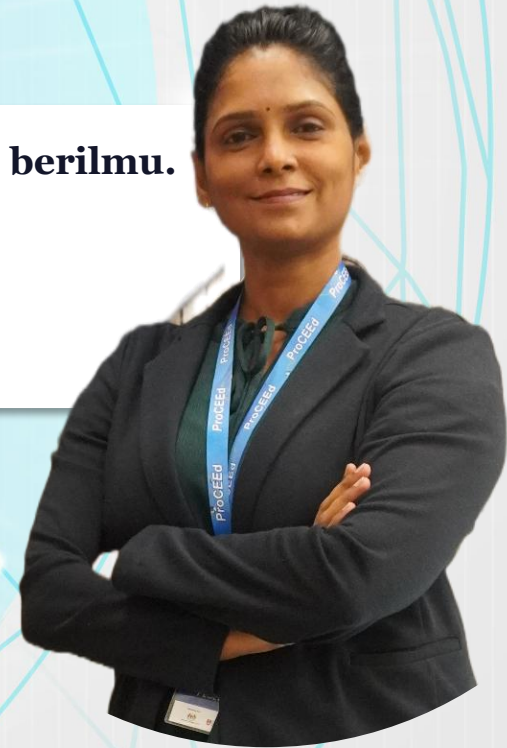
ZAINEBBEEVI BINTI KAMALBATCHA
Pensyarah (Bidang Keusahawanan)
Department of Basic Science and Entrepreneurship
UNIVERSITI MALAYSIA TERENGGANU (UMT)



REAKSI

“Relax, interesting, and learn a lot”. Saya rasa lebih berilmu.

DR. LOGAISWARI INDIRAN
PENSYARAH KANAN
Fakulti Pengurusan Pemasaran dan Keusahawanan
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA (UTM)



**Modul paling bermanfaat untuk saya
adalah *Design Thinking* dan perkara
yang paling saya suka adalah ‘game’.**

DR. NORUN NAJJAH BINTI AHMAT
PENSYARAH
FAKULTI PENGURUSAN TEKNOLOGI DAN
TEKNOUSAHAWANAN
UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA
(UTEM)





Sebelum mengikuti program ini saya tidak begitu jelas tentang langkah langkah sistematik untuk menghasilkan produk yang inovatif. Selepas program ini saya lebih memahaminya menggunakan kaedah *Design Thinking*. Modul ini lah yang paling bermakna bagi saya.

DR. MOHD AMIN BIN MOHAMAD
TIMBALAN DEKAN (AKADEMIK)
FAKULTI PENGURUSAN TEKNOLOGI DAN TEKNOUSAHAWANAN
UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA (UTEM)

'I was unsure of what I would gain here in this program. Fortunately, there were many useful information I gained that can be put to good use in the future. I would definitely share the ideas/games that my group members and I came up with during the brainstorming prior to the prototype building. Accommodation was top notch, but the organiser definitely choose great speakers with so much wisdom and experience to guide us along the way.'

YUGESHINEEY A/P SUBBA RAO
Pensyarah
Unit Pengajian Am
KOLEJ KOMUNITI GOPENG





FUTURE TELLING WORKSHEET

Introduction:

1. Cara pengajaran yang kita gunakan yang berbeda dari yang lain adalah kursus ini menawarkan:

Pelajar kurang berminat untuk melanjutkan



Describe your future use of...

What do you want to...

Present the...







WOMAN: A woman wearing a dark blue hijab with a floral pattern and glasses. She is smiling and looking towards the man. Her hands are clasped in front of her. She is wearing a dark blue long-sleeved shirt and a black watch on her left wrist.

MAN: A man wearing a grey short-sleeved button-down shirt and glasses. He is smiling broadly and looking towards the woman. He is holding a yellow card with colorful icons. He is wearing a blue lanyard with the text "ProCEED" repeated. On his shirt, the text "KOMUNITI YANG" is visible above a pocket containing a pen. Below the pocket, the name "MOHD HYRUL" is printed. He is also wearing a blue watch on his left wrist.

Sign on the table: A white sign with a string of lightbulbs and a red circular graphic at the bottom.

Small items on the table: Two small orange circular items, possibly coasters or markers.



PARKING
LOT

ProCEEEd

ProCEEEd

AZIAN





KELUAR

Man speaking into a microphone, gesturing towards the woman.

Woman in a patterned dress and pink hijab holding the worksheet.

FUTURETELLING WORKSHEET

70% - Pelajar tidak berminat	Virtual Entrepreneurship Studio
20% - Minat men tahu	
10% - Suelar b'mula Peniaga /scale UP	

Group **STARTUP**

Describe your idea in one sentence or less. What does your idea solve? What do you want your customer to experience when they use your product? What is the structure of the business? Keep it to a single page or less. If possible, what other people or objects will your idea resemble in the market?

Woman in a dark blue polo shirt standing next to the worksheet.

Man in a black polo shirt standing in the background.

Man in a red polo shirt standing in the background.

Man in a black polo shirt with 'ProCEED 2.1' and 'MARWAN' on it, looking at a document.

Man in a black suit and glasses standing on the right side.

Table in the foreground with a water bottle, papers, and a yellow string diagram.

GROUP ACTIVITY

Marshmallow Challenge



20 sticks



1 marshmallow



1-meter string and tape

18:00

Build the tallest
freestanding structure
in 18 minutes!

The whole marshmallow
must be on top.











Business Model Canvas

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
Local Partners Community Support Regional Government Online Marketing Customer Service Partnership in activities	Community Support Marketing Production Operations	Local Key Activities in our Value Propositions ensure the Production Operations	Customer Relationships Personalized relationships	Customer Segments Early Adopters Adventurers

























5
6
7
8

12
11
10
9

MODELLING CLAY

INTERACTIVE LEARNING
031

vs
Remix
wild ideas

IDEATE
ProCEED 2.0
A029

Persona
Journey map
A029

Fun
EXPERIMENT
A034

A007
Customer
Journey
Map

LEARNING PERIOD IS A BIT STRETCHED
031

A034
PROMOTE
DIY

Ideate closely relate with innovation
A036

A043
Videos are interesting
tips it my docu

A043
SCAMPER
is new

Jom belajar Customer Journey map
A032

A041
Kenali personaliti melalui Dixit

A025
- Big IDEAS

MY AHA! Moment



A022
Jom belajar customer journey map

A040
customer journey map

UNDERSTAND CUSTOMER SPECTRUM
031

A044
Dixit sesuai untuk pelbagai lapisan blokkey

DIXIT FUN
023

A007
Apex Tarikan like student involve with entrepreneurship
Discuss Further

A007
CUE + WORD = TARGET

A0274
Standard a good idea can be from pelbagai

Idea should be on colored paper

Model games to make student engage in class
A026

Challenge the way we might solve things like app
A022

Remix literally break your creativity
A022

INTERVIEW
A024

A007
Galangan story + Route = Outcome

Design Thinking
023

A036
We are all "entrepreneur"

DIXIT
- Game 5
- Game 6
- Game 7
A0274

Idea is like a Scamper
A0274

USEFUL 10-T INNOVATION
031

PROBLEM SOLUTION FEED
VS
PRODUCT/MARKET

A041

A026

A036
Alhamdulillah...





12 x 400
1300000000
633000001618

633000001618
01618

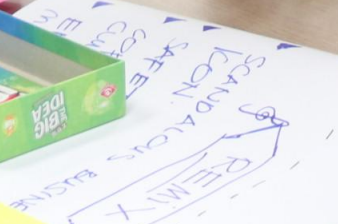
KEEP IN DRY PLACE
DO NOT STORE IN WET PLACE

37014L
HUGGIES
DRY
Diapers
SJP 465x3
UP
6: 2250mm
4: 1600mm
1695
2/6

popcorn
Garam



THE BIG IDEA



READY TO
ENGAGE
FOCUS
VALUE/NUHA
RELATE/NUHA
FIELD OF STUDIE

UIN AR-RANIRI
Jember
CAMPUS JEMBER
Jember, 13 April 2024
ESKIP DATE





COUNTRY OF ORIGIN: MALAYSIA
QTY PER INNER CARTON:-
QTY PER OUTER CARTON: 12PCS

WATSONS EVERYDAY SCENTED BODY WASH 1000ML

SINGLE PACK
N.W.: 13.56 KG
G.W.: 13.99 KG

BUNDLE PACK
N.W.: 13.647 KG
G.W.: 14.077 KG

PRODUCTION DATE:
EXPIRY DATE:



0211188
001 24.11.2022
EXP 24.11.2025

WHEEL OF INNOVATION













INSTITUT KEPIMPINAN DAN
PEMBANGUNAN (ILD) UITM







WE
AHA!
Moment

ProCEED









Board with sticky notes and text: KING IT

Whiteboard with diagrams and text: PARKING LOT, AHA! Moment, password wifi: gresid1234@

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE

ProCEE









ProCEED 2.0

Proficiency Certificate for Entrepreneurship Educators

1-9 Mac 2023

Institute of Leadership and Development
11200 UTM, Bandar Baru,
Negeri Sembilan

ProCEED 2.0

Proficiency Certificate for Entrepreneurship Educators

1-9 Mac 2023

Institute of Leadership and Development
11200 UTM, Bandar Baru,
Negeri Sembilan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)



PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 (ProCEED 2.0)

1-5 March 2023

Institut Kepimpinan dan Pembangunan (ILD) UiTM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)



PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 (ProCEED 2.0)

1-5 March 2023

Institut Kepimpinan dan Pembangunan (ILD) UiTM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)



PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 (ProCEEEd 2.0)

1-5 March 2023

Institut Kepimpinan dan Pembangunan (ILD) UiTM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)



PROFICIENCY CERTIFICATE FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATORS 2.0 (ProCEEEd 2.0)

1-5 March 2023

Institut Kepimpinan dan Pembangunan (ILD) UiTM

**MAJLIS
PENUTUPAN
ProCEED 2.0**



MAJLIS PENUTUPAN PROCEED 2.0

Majlis Penutupan Program ProCEED 2.0 telah diadakan pada 15 May 2023 di Mardhiyyah Hotel Shah Alam.

Majlis tersebut telah disempurnakan oleh Setiausaha Bahagian Perancangan Strategik, YBrs. Puan Fazidah Binti Mustafa, Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT).

Kesemua peserta ProCEED 2.0 telah hadir untuk menerima Sijil yang disampaikan oleh YBrs. Puan Fazidah Binti Mustafa.





Gambar sekitar penyampaian sijil kepada peserta ProCEED 2.0



Pengarah Keusahawanan IPTA yang turut hadir pada Majlis Penutupan ProCEED 2.0

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

Majlis Penutupan

ProCEED 2.0

Proficiency Certificate for
Entrepreneurship Educator

2022

📅 15 Mei 2023

📍 Mardiyah Hotel & Suites,
Shah Alam, Selangor.

🕒 2:00ptg-5:00ptg

Disempurnakan oleh
YBRS. PUAN FAZIDAH BINTI MUSTAFA
Setiausaha Bahagian,
Bahagian Perancangan Strategik,
Kementerian Pendidikan Tinggi

Anjuran:

Tentatif Program

- 2.00 petang Pendaftaran Peserta
- 3.00 petang Ketibaan Jemputan Kehormat
- 3.05 petang Nyanyian Lagu Negaraku & Bacaan Doa
- 3.10 petang Ucapan Naib Canselor UTM
Profesor Datuk Dr. Hajah Roziah Mohd Janor
- Ucapan Setiausaha Bahagian,
Bahagian Perancangan Strategik, KPT
YBrs. Puan Fazidah binti Mustafa
- Gimik Majlis Penutupan
Tayangan Video Montaj
- 3.45 petang Penyampaian Sijil Peserta
- 4.15 petang Sesi Bergambar
- 4.20 petang Minum Petang
Persembahan Artis Jemputan
- 5.00 petang Bersurai

Tentatif Program Majlis Penutupan ProCEED 2.0







Gambar sekitar penyampaian sijil kepada peserta ProCEED 2.0



Gambar sekitar penyampaian sijil kepada peserta ProCEED 2.0



Gambar sekitar penyampaian sijil kepada peserta ProCEED 2.0



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Akademi
Pembangunan PKS dan
Keusahawanan Malaysia
(MASMED)

Akademi Pembangunan PKS dan Keusahawanan Malaysia (MASMED)

ISBN 978-629-98208-1-9



9 786299 820819