

**PERTANYAAN DEWAN RAKYAT
MESYUARAT KETIGA, PENGGAL KETIGA,
PARLIMEN KEEMPAT BELAS**

PERTANYAAN : JAWAB BUKAN LISAN

DARIPADA : YB NOR AZRINA BINTI SURIP [MERBOK]

SOALAN

PUAN NOR AZRINA BINTI SURIP [MERBOK] minta **MENTERI KOMUNIKASI DAN MULTIMEDIA** menyatakan apakah usaha-usaha Kementerian dalam menggembeling bakat-bakat kreatif para belia sedia ada melalui pembangunan aplikasi pintar antara klien dan belia secara spesifik supaya dapat dimanfaatkan sebaiknya untuk pembangunan modal insan secara khusus.

JAWAPAN

Tuan Yang di-Pertua,

1. Untuk makluman Ahli Yang Berhormat, Kementerian turut memainkan peranan dan melaksanakan inisiatif khususnya dalam memastikan negara mempunyai bakat dan modal insan yang dapat memenuhi permintaan industri serta mempunyai daya saing tinggi seiring dengan kemajuan teknologi dan ekonomi digital.

2. Dalam melaksanakan peranan dan usaha ini, Malaysia *Digital Economy Corporation* (MDEC) menumpukan strategi dan inisiatif bermula dari peringkat sekolah, universiti dan seterusnya sehingga ke peringkat profesional. MDEC juga bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan (KPM), Kementerian Sumber Manusia (KSM), rakan industri dan akademia dalam melaksanakan inisiatif dan program yang dapat menyediakan tenaga kerja dan bakat masa hadapan yang berkualiti dan berkemahiran dalam bidang teknologi digital.

3. Antara inisiatif dan program yang dilaksanakan adalah seperti berikut:

- a. Gerakan ***MyDigitalMaker*** iaitu sebuah inisiatif kerjasama dengan Kementerian Pendidikan (KPM) serta rakan industri dan akademia untuk memupuk budaya inovasi dan kreatif digital. Inisiatif ini bertujuan menerapkan pemikiran komputasional, pengaturcaraan dan sains komputer ke dalam kurikulum sekolah kebangsaan, bermula pada bulan Ogos 2016. Di samping itu, lebih daripada 80 Pusat Rekacipta Digital atau *Digital Maker Hub* telah ditubuhkan di seluruh negara dengan kerjasama dari rakan-rakan strategik untuk meningkatkan kemahiran inovasi digital di kalangan komuniti pelajar setempat. Di bawah gerakan ini juga, seramai lebih 1.3 juta murid sekolah telah terlibat dan mengambil bahagian dalam kurikulum sekolah serta aktiviti-aktiviti rekacipta digital seperti *coding* (pengekodan), *content creation* (penciptaan kandungan), *embedded system* (sistem terbenam) dan robotik.
- b. Bagi peringkat Institusi Pengajian Tinggi (IPT) pula, MDEC melaksanakan **Program Premier Digital Tech Universities** dan **Preferred Digital Tech Polytechnics** yang memberi penarafan kepada institusi pengajian tinggi yang terpilih. Dalam usaha untuk melahirkan graduan berkualiti tinggi yang menepati kehendak industri, MDEC juga bekerjasama dengan Kementerian Pengajian Tinggi dalam melaksanakan program ini. Tahun 2019 telah menunjukkan peningkatan hampir 40% berbanding tahun 2017 dari segi jumlah pelajar (*enrollment*) yang melanjutkan pengajian di *Premier Digital Tech Institutions*, manakala peratus kebolehpasaran graduan meningkat dari 88% pada tahun 2017 kepada 95% pada tahun 2018 dan 2019.
- c. Manakala di peringkat profesional dan pekerjaan, MDEC juga telah melaksanakan **Gerakan #mydigitalworkforce** untuk mewujudkan modal insan digital yang berdaya saing dan memenuhi keperluan ekonomi industri digital. Antara program yang dijalankan di bawah inisiatif ini termasuk:

NO SOALAN : 350

- Kempen “Let’s Learn Digital” yang menyediakan akses percuma kepada 3,800 kursus sijil kemahiran sehingga 31 Disember 2020 melalui rakan strategik, Coursera;
 - pembangunan direktori Kemahiran Digital iaitu platform yang menyenaraikan kursus dan sijil kemahiran teknologi digital terkini; dan
 - pembangunan platform *aggregator* pekerjaan digital iaitu Platform Pekerjaan yang memadankan peluang kerjaya digital dengan tenaga kerja berpotensi.
- d. MDEC turut menganjurkan program Creativity @ Schools, sebuah inisiatif yang bertujuan memberi pendedahan kepada pelajar sekolah menengah untuk menguasai kemahiran pembangunan permainan digital dan animasi yang telah diperkenalkan sejak tahun 2016. Inisiatif yang merangkumi program Level Up @ Schools dan Kre8tif @ Schools ini telah memberi peluang kepada 450 sekolah menengah terpilih dan memberi pendedahan kepada 2,000 pelajar. Acara pertandingan tahunan yang dijalankan ini turut menerima 350 penyertaan permainan digital dan animasi yang berkualiti. Komitmen yang diberikan amat memberangsangkan dan membanggakan. Dengan pendedahan ini, pelajar-pelajar akan lebih berinspirasi dan berpeluang untuk menyambung pelajaran di dalam industri kandungan digital kreatif.