



TS. SITI NORAISYAH ABD RAHMAN

LATARBELAKANG

Ts. Siti Noraisyah Abd Rahman atau juga dikenali sebagai Noraisyah Rahman adalah seorang pendidik, teknologis profesional, dan seorang pereka media baru dengan pengalaman lebih dari satu dekad dalam Media Digital (Seni dan Teknologi Media Baharu). Memiliki kelulusan di dalam Ijazah Sarjana Multimedia e-Learning Technologies (2014), tesis sarjana beliau adalah berfokuskan kepada implikasi psikologi melalui pembangunan kandungan kreatif berdasarkan teknologi media baharu (*reality-virtuality*) di mana beliau juga mempunyai kelulusan dalam Ijazah Sarjana Muda Multimedia Digital Media (dengan Kepujian) (2011) dari Universiti Multimedia (MMU). Kepakaran beliau adalah terletak pada reka bentuk media dan teknologi baru dengan pendekatan *experiential learning*, gamifikasi dan pembelajaran berdasarkan permainan (*game-based learning*). Kini berkhidmat sebagai Dekan di Fakulti Animasi dan Multimedia ASWARA, Noraisyah Rahman pernah memegang jawatan sebagai Timbalan Dekan dan Ketua Program Seni Permainan Digital di ASWARA selama hampir lima tahun.

Sebelum berkhidmat di ASWARA pada tahun 2015, beliau berjaya mendapatkan geran melalui Creative Lifelong Learning Programme (CILLP) Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC), yang telah membayai residensi beliau dalam *creative pervasive computing* di Mixed Reality Lab, City University of London. Mempunyai pengalaman bekerja sebagai pereka multimedia dan instruktur teknologi kreatif semenjak tahun

2011, beliau pernah menjalani latihan industri sebagai pereka media baru dan telah berkecimpung dalam pembangunan aplikasi termasuk Augmented Reality seawal tahun 2010 melalui perisian Flash. Dengan minat penyelidikan dalam *reality-virtuality continuum*, kajian permainan, identiti dan juga identiti budaya, beliau juga turut terlibat dalam penggubalan program kreatif berkomuniti berteraskan budaya-teknologi dan identiti tempatan; antaranya adalah *ideathon* dan *game jam* seperti 48 Hour Folklore Game Jam, 48 Hour Cultural Heritage XR Jam, bootcamp kreatif dan webinar seperti seperti Extended Reality (XR) Diversity in Games and Animation, dan MyCreativeOpinion (MCO) Webinar in Media Arts, dan DIVRSE 22 - Makyung in Metaverse di mana ianya bertumpuan pada peranan teknologi media baru dalam domain penghayatan diversiti warisan budaya dan inklusiviti dalam animasi dan permainan digital.

PENCAPAIAN

- **ASEAN-ROK Professional Training Programme in XR/Metaverse | BIPA (2023)** | Peserta wakil Malaysia, Busan, Korea Selatan
- **Cultural Partnership Initiative (CPI) Program (2023)** | Peserta wakil Malaysia bagi Korean Foundation for International Cultural Exchange (KOFICE)
- **Platinum Award - Best Presentation | International Conference on Art, Culture and Heritage (ICACH '22) (2022)** | Pembentangan kertas kerja "Makyung in Metaverse: Issues and Challenges of Delivering Performing Arts Education in the Virtual Worlds"
- **Verified XR Creator (2022)** | Snap Inc.'s Spectacles bagi pembangunan *immersive eyewear*
- **Penceramah, Malaysian Technical Cooperation Programme (MTCP) (2022)** | Empowering Youth Through Arts + Culture, Malaysia Islamic Tourism Centre
- **Penceramah, Trends in Digital Games Culture (2021)** | UUM Symposium
- **Panelis, Digital Heritage Experience (2021)** | International Webinar Flagships i-Entertainment 2.0 XR 2.0, Kolej Komuniti Selayang
- **Adobe Certified Professional in Video Design (2020)** | Profesional bertauliah bagi perisian Adobe
- **Juri, Kembara Bersama Adli dan Adlina (KBAA) (2020)** | Sekolah Seri Puteri, Cyberjaya
- **Unreal Heritage: Virtual Reality Masterclass Development (ISBN 978-983-2538-45-5) (2019)** | Penulis dan pengarah kesenian bagi projek dan buku berteraskan ASEAN Virtual Reality 17 Masterclass
- **Bronze Award (Group) - K-Novasi 2019 Symposium on Teaching and Learning, University Kebangsaan Malaysia) (2019)** | Project RX - Gamifikasi pembelajaran farmasi kolaborasi bersama Fakulti Farmasi UKM
- **Sijil Kemahiran Malaysia Pengiktirafan Pencapaian Terdahulu (SKM-PPT) - Multimedia Designer (2018)** | Jabatan Pembangunan Kemahiran
- **Sijil Kemahiran Malaysia Pengiktirafan Pencapaian Terdahulu (SKM-PPT) - Multimedia - Visual Artist (2018)** | Jabatan Pembangunan Kemahiran

- **Anugerah Perkhidmatan Cemerlang (2016)** | Kementerian Pelancongan, Seni dan Budaya Malaysia
- **K_Space Exploration Programme @ Karkhana, Kathmandu, Nepal (penceramah dan peserta) (2016)** | Tajaan sepenuhnya oleh Danish Center of Culture & Development (CKU), Open and Collaborative Science in Development Network (OCSDNet), dan Center for Social Development Studies, Chulalongkorn University
- **Residensi Pervasive Computing di Mixed Reality Lab, City University of London - Creative Lifelong Learning Programme (CILLP) (2015)** - MDEC Upskilling and Re-Skilling Scheme - Penerima solo geran berjumlah RM 52,000
- **Best Paper Award - International Conference on Informatics and Creative Multimedia (UTM, KL) (2013)** | Principal Author bagi “A pedagogical re-tale: Nusantara folktales conservation via multimedia programming”

BIDANG PENGAJARAN

- Code for Animation / Programming Language
- Digital Media (AAM 1112)
- Game Studies (AAM 6083)
- History of Video Games
- Interactive Media
- Integrated Design Studio
- Introduction to New Media
- Motion Capture
- Multimedia and Communication