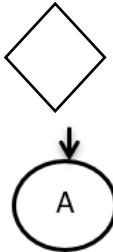


PERATURAN PEMARKAHAN MPP3 2024
REKA CIPTA

Bahagian A

Bil	Jawapan	Markah	Markah Penuh
1.	Zaman Revolusi Industri Kedua Zaman Revolusi Industri Zaman Prarevolusi Industri	1 1 1	3
2	(i) Prinsip reka bentuk (ii) Elemen reka bentuk	1 1	2
3	(i) R (ii) P (iii) Q	1 1 1	3
4	M - Fungsi@bahan N - Ergonomik	1 1	2
5	2 4 (<i>diberi</i>) 3 1	1 1 1	3
6	i) Fungsi ii) Rupa bentuk	1 1	2
7	i) <i>Logikal (diberi)</i> ii) Intuitif iii) lateral iv) kritikal	1 1 1	3
8	i. Dibuat selepas model dibina ii. Dibuat mengikut saiz sebenar iii. Dibina daripada bahan sebenar iv. Berfungsi penuh # Mana-mana 3 jawapan	1 1 1 1	3
9	(i) Pindahkan ukuran a dan t kepada kotak isometri (ii) Lukiskan bentuk objek. Hitamkan garisan objek	1 1	2
10	4 1 <i>jawapan diberi</i> 3 2	1 1 1	3
11	i)  ii) 	1 1	2
12	i) Kuat / tahan lasak/ tahan karat/ boleh digilap ii) Kenyal/boleh lentur/penebat haba dan elektrik/mudah dibentuk/tahan lasak	1 1	2

Bil	Jawapan	Markah	Markah Penuh
13	i) memindahkan daya putaran aci kepada sudut tertentu dan mengurang kelajuan mesin ii) menukar pergerakan lurus kepada membulat	1 1	2
14	i) <i>diberi</i> ii) motor memutarakan takal pemacu iii) <i>diberi</i> iv) matikan suis selepas digunakan	1 1	2
15	i)  ii)  iii)	1 1 1	3
16	i) S ii) P iii) Q	1 1 1	3
17	(i) golongan pengguna (ii) saluran agihan (iii) persaingan (iv) kos (v) objektif syarikat (vi) ciri-ciri produk (vii) dasar kerajaan (viii) permintaan dan penawaran # pilih mana-mana 3	1 1 1 1 1 1 1 1	3
18	Keuntungan = RM45.50 – RM35.00 = RM10.50 → 1 markah Margin keuntungan = $\frac{\text{RM10.50}}{\text{RM35.00}} \times 100\%$ → 1 markah = 30% → 1 markah	1 1 1	3
19	keseluruhan rupa bentuk luaran sesuatu barang atau produk	1	1
20	(i) Samat Buang (ii) Memelihara Alam Sekitar (iii) Dewan Kosmik	1 1 1	3
	JUMLAH		50

Bahagian B

NO SOALAN	PERATURAN PEMARKAHAN	MARKAH	MARKAH PENUH
1	a) Jenama bentuk nama	1	1
	b) – Supaya produk Mudah dikenali dan diingati /oleh pengguna pada bila-bila masa Sahaja – Supaya produk Senang disebut /memiliki jenis muka taip yang senang dibaca dan mudah difahami oleh pengguna serta mempunyai tulisan yang ringkas @Jenama yang baik perlu mudah disebut serta difahami maksudnya dan pengguna tahu apakah produk yang dikeluarkan oleh sesebuah syarikat. – Supaya jenama yang dipilih Bermakna /Jenama yang direka mestilah mempunyai maksud di sebaliknya. @ mempunyai nilai reka bentuk yang tinggi dan menepati cita rasa sesebuah syarikat. – Supaya pemilihan jenama adalah Sesuai /Jenama yang dihasilkan mestilah menepati konsep syarikat @ ia juga harus bertepatan dengan produk atau perkhidmatan yang bakal dikeluarkan atau ditawarkan. – Supaya pemilihan jenama Disukai / Jenama yang dicipta selalunya memiliki elemen keunikan yang tersendiri. @ pelanggan tertarik dan menyukai sesuatu jenama tersebut. – Supaya jenama produk yang dipilih Tiada unsur yang negatif / Jenama yang baik selalunya mempunyai nilai-nilai yang positif. – Supaya jenama produk mestilah Pendek dan ringkas / Setiap jenama yang baik mesti memiliki jenis muka taip yang senang dibaca @mudah difahami oleh pengguna @ mempunyai tulisan yang ringkas.	1+1 1+1 1+1 1+1 1+1 1+1	4

	c) Brosur mestilah mempunyai		
	-Nama produk	1	5
	-Gambar produk	1	
	-Harga	1	
	-Logo dan slogan	1	
	-Maklumat pengeluar	1	
	-Spesifikasi produk	1	
	-Penerangan produk	1	
	JUMLAH		10

NO SOALAN		PERATURAN PEMARKAHAN	MARKAH	MARKAH PENUH
2	a)	(i) Nama : gerudi tangan (ii) Gear: serong	1 1	2
	b)	- apabila pemutar digerakkan, gear serong akan berputar - Seterusnya mengerakkan bahagian bindu. - Mata gerudi dipasangkan pada bindu akan turut berpusing - untuk menebuk lubang.	1 1 1 1	4
	c)	c)		
		(i) kelajuan rendah – mengelakkan mata gerudi patah/bahan yang digerudi akan panas/mata gerudi akan tumpul (ii) kelajuan tinggi – bahan yang digerudi lembut.	1+1 1+1	4
		JUMLAH		10



b)				

No Soalan	Peraturan Pemarkahan	Markah	Markah Penuh
4	a) (i) Tayar terpakai /menyebabkan ruang halaman rumah menjadi sempit @ pemandangan halaman rumah tidak cantik. (ii) Kerusi patah /menyebabkan tiada tempat untuk berehat @ tidak mampu kerusi yang Baharu. # Terima jawapan yang sesuai.	1+1 1+1	4
	b) Contoh Lakaran:  Lakaran perlu mengandungi: - i Membuat lakaran reka ciptaan dalam 3D. - ii Dua lakaran yang menyelesaikan masalah yang dinyatakan di jawapan 4(a). - iii Berwarna - iv Perpektif - v Lakaran yang jelas dan kemas. - vi Kreativiti.	 1 2 /1 1 1 1 1	Max 7
	c) Logo perlu mengandungi: i) Logo bentuk kombinasi (representasi) ii) Bermakna iii) Berwarna iv) Jelas/seimbang Contoh: 	 1+1 1+1	4
	JUMLAH		15
	JUMLAH		50

