



MASA DEPAN LEBIH JELAS: Cik Lutfiah (kanan) pernah dihambat masalah kewangan yang menjelas laluan pendidikannya tetapi kini masa depannya lebih cerah selepas mengikuti program kemahiran digital yang dipanggil 'Hatch'. Bersama-sama dalam gambar ialah pengasas bersama program 'Hatch', Cik Yeoh Wan Qing.

– Foto BM oleh MARCELLIN LOPEZ

Bingung tentang masa depan? Sertailah 'Hatch'

“ Tidak pernah terlalu lewat untuk sesiapa pun mengejar impian mereka, tidak kira berapa kali mereka gagal. Terus saja berusaha, fikirkan tentang apa yang ingin anda lakukan dan anda akan dapat mencari minat anda.

– Cik Nur Lutfiah Muhammad Latiff, yang mulanya bingung mengenai arah tujuan kerjayanya sebelum menyertai program 'Hatch'.

Perolehi kemahiran digital berguna, kini jalani program bekerja sambil belajar di studio teknologi kreatif Meshminds

► IRMA KAMARUDIN
irmak@sph.com.sg

CIK Nur Lutfiah Muhammad Latiff telah melakukan pelbagai pekerjaan dan menyertai kursus diploma di dua institusi privet, namun tidak dapat menyelesaikan pengajian disebabkan isu kewangan.

Untuk sekutika, beliau tidak begitu pasti tentang bidang apakah yang beliau ingin ceburi sebagai kerjayanya sehingga beliau mendapat tahu tentang program Hatch melalui Instagram.

Menerusi program Hatch, golongan belia dpat meraih kemahiran digital berkaitan pemasaran digital, pengalaman pengguna (UX) dan desain antara muka pengguna (UI).

Selain kemahiran teknikal, mereka juga berpeluang mempelajari kemahiran peribadi seperti kemahiran mewawancara dan komunikasi, dan berpeluang melakukan lawatan ke syarikat. Cik Lutfiah, 22 tahun, kini sedang menjalani program bekerja sambil belajar sebagai penyampai cerita UX di studio teknologi kreatif Meshminds selepas selesai program empat minggu itu.

Rekaan UI merujuk kepada rekaan antara muka pengguna bagi mesin dan sofwe seperti komputer dan telefon bimbit.

Rekaan UX pula ialah proses yang digunakan kumpulan rekaan untuk mencipta produk yang memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan kepada pengguna.

“Bagi saya, saya lebih minat pada bahagian UX kerana saya suka mengenali orang secara mendalam.

“Menerusi program ini, kami belajar tentang pelbagai aspek UI/UX seperti tingkah laku manusia dan sebagainya. Sebab itulah saya menyertai program ini,” kata beliau, yang mempunyai kelulusan tertinggi iaitu GCE peringkat ‘O’.

Semasa bersekolah, keluarganya menghadapi masalah kewangan tetapi keadaan lebih baik sejak beliau bekerja sambil belajar.

Program Hatch diasaskan bersama oleh dua siswa Universiti Nasional Singapura (NUS), Encik Victor Zhu dan Cik Yeoh Wan Qing.

Mereka telah memanfaatkan Dana Singapura Kita bagi Kesediaan Digital kelolaan Kementerian Perhubungan dan Penerangan (MCI) dan Penguasa Pembangunan Infokom Media (IMDA) yang menyokong projek masyarakat yang menggalak persediaan dan penyertaan digital.

Di bawah dana itu, projek yang memenuhi kriteria boleh menerima pembayaran sehingga \$20,000 atau sokongan sehingga 80 peratus daripada kos projek mereka.

Program Hatch juga disediakan percuma bagi belia yang kurang bernasib baik, daripada keluarga berpendapatan rendah, pernah tercicir daripada sekolah atau sedang menjalani probe-sen.

Menceritakan lanjut, Cik Lutfiah berkata pada minggu pertama, beliau mempelajari tentang asas kajian UX, termasuk mengenali tingkah laku manusia dan diberi tugas mewawancara orang awam bagi menyelesaikan masalah yang diberi.

Antara lain, beliau juga belajar tentang princip desain antara muka dan pengekodan.

Cik Lutfiah menambah bahawa beliau berharap dapat ditawarkan pekerjaan sepenuh masa di firma Meshminds selepas program bekerja sambil belajar selama enam bulannya beraakhir nanti.

“Tidak pernah terlalu lewat untuk sesiapa pun mengejar impian mereka, tidak kira berapa kali mereka gagal.”

“Terus saja berusaha, fikirkan tentang apa yang ingin anda lakukan dan anda akan dapat mencari minat anda,” kata beliau.

PROGRAM LAIN BAGI BANTU GOLONGAN KURANG BERNASIB BAIK

TECH@SHOPEE: KODING BAGI BELIA

– Shopee menyediakan peluang bagi belia daripada keluarga berpendapatan rendah belajar koding. Semasa bengkel tiga jam, jurulatih akan mengajar peserta membuat dan memahami kepentingan koding. Ia akan dimulakan dengan pengenalan mengenai koding dan program Python, dan disusuli dengan kegiatan alami bagi mewujudkan Chatbot.

HATCH YOUTH SERVICES

– Hatch membantu belia dari pelbagai latar belakang untuk membangunkan potensi mereka dan membantu syarikat menggaji pekerja mahir. Diperkenalkan oleh Encik Victor Zhu, 24 tahun, mahasiswa NUS, ia disokong dan dibayai oleh ‘Our Singapore Fund for Digital Readiness’ atau Dana Singapura Kita Bagi Mempersiapkan Bagi Digital.

TINY THINKERS II

– Unfair Advantage memulakan Tiny Thinkers II bagi memperkenalkan pemikiran komputer di kalangan para pelajar prasekolah daripada keluarga berpendapatan rendah. Ia juga menyediakan kegiatan dan sumber di laman mereka bagi digunakan. Tiny Thinkers I dimulakan oleh mahasiswa Universiti Teknologi Nanyang (NTU) yang membolehkan anak-anak tajaka mempelajari pemikiran komputer melalui permainan yang menyeronokkan dalam sebuah laman.