

(請與學習歷程資料、校系分則一致，請以此份表格進行填寫，如有分組請提供兩組資料)

【數位媒體設計學系(動漫遊戲組)】113 學年度申請入學第二階段甄試書面資料審查重點項目及準備指引

核心能力項目	評分細項	準備指引
學習熱忱與表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 修課紀錄(A) ● 書面報告(B) ● 實作作品(C) ● 課程學習成果(E)- 社會領域探究活動成果，或特殊類型班級之相關課程學習成果 	<p>學習熱忱與表現可透過以下準備相關資料(包括修課紀錄、書面報告、實作作品、課程學習成果)呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 修課紀錄：以高中三年成績為主，依據學習歷程中央資料庫呈現。 2. 在學期間所學課程內容，提供書面報告、實作作品、社會領域探究活動成果或特殊類型班級之相關課程學習具體成果。作品內容選擇提供至多 3 件，本系據以綜合評量。 3. 課程學習成果不管完整或不完整，都可提供，可於「學習歷程反思」說明學習反思。若成果為多人共同完成時，請在「自述」說明你在團體中貢獻什麼。若修課有興趣轉換，請在「自述」說明轉換原因、轉換後之學習收穫。
創意構思與表達	<ul style="list-style-type: none"> ● 高中自主學習計畫與成果(F) ● 非修課紀錄之成果作品(K) ● 多元表現綜整心得(N) 	<p>創意構思與表達可透過以下準備相關資料(高中自主學習計畫與成果、非修課紀錄之成果作品、特殊優良表現證明、多元表現綜整心得)呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可展現自主學習的能力與校外創意成果作品的展現。如各類型美術創作、立體造型、3D 列印、水彩表現、平面設計、2D 動漫角色或場景、數位 3D 建模、影音剪輯、程式設計與應用、遊戲研究或企劃巧思等符合本系相關專業。 2. 多元表現綜整心得(N)說明在多元活動或學習中學到什麼。如果沒成果或成果不如預期，可說明從中獲得啟發。請「寫你實際做過的事、學到什麼、個性與興趣是什麼」，避免只寫「瑣碎過程與心情形容詞」，用「我學到很多收穫」帶過。
數位創作與未來展望	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習歷程自述-就讀動機(P) ● 學習歷程自述-未來學習計畫與生涯規劃(Q) 	<p>描述進入此系就讀動機、學習計畫和生涯規畫，展現學習動機，將短、中、長的讀書計畫做週詳規劃，可透過以下資料呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 就讀本系動機及對本系的瞭解的相關書面資料。 2. 未來學習計畫與生涯規劃能具體，例如希望能在大學生涯中學習什麼？預計如何運用學校或學系資源、課程、活動安排來達成目標的書面描述。

(請與學習歷程資料、校系分則一致，請以此份表格進行填寫，如有分組請提供兩組資料)

美感觀察與設計想法	● 其他(R)-各類有利審查資料	重質不重量，無須重複提供，可以從課內學過的去延伸或是對於國內外社會潮流美感觀察與設計想法，將展現個人獨特思想、特質與目標志向訂定。
-----------	------------------	---

核心能力項目	面試準備指引
人格特質與學習經歷	合適創作人才特質與自我學習經驗與策略運用能力。
口語表達與反應	能清楚展現自我與傳達表達自我想法能力。
主動學習與創意思考	展現對設計相關學習與熱誠，並對創意想法具有相當興致。
學系專業之既有知識	呈現與本系相關專業與趨勢等相關知識。