

高苑科技大學「電競與動畫遊戲學士學位學程」

111 學年度四技二專甄選入學第二階段甄試

「備審資料準備指引」

※本資料僅供參考，實際招生作業以招生簡章為準

項目	資料內容	準備指引
修課紀錄	<p>1.本學程參考高級中等學校部定及校訂必修之專業及實習科目與一般科目，以及校訂選修課程等修課紀錄進行綜合評量。</p> <p>2.本學程參考部定及校訂一般科目之審查重點為語文領域－國語文、語文領域－英語文、數學領域。</p> <p>3.本學程參考學校校訂選修習得產業專精、多元專業或跨域統整能力。</p>	<p>本系(科)參考左列學生各課程(屬性)之修課紀錄進行綜合評量，不會以修課紀錄的課程數與學分數為唯一評量指標。</p>
課程學習成果	<p>學生升學時可擇要提供，本系將據以綜合評量。</p> <p>專題實作及實習科目學習成果</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請提供高中階段自己或分組製作，並經老師認證之課程學習成果或作品 2. 成果作品重質不重量，不是數量越多越好。重視成果的歷程與反思；若為小組團體成果或作品，請務必敘明負責部分或個人貢獻

<p>多元表現</p>	<p>學生升學時可就下列內容或其他有利審查資料選擇提供，至多 10 件，並另撰寫「多元表現綜整心得」，本系據以綜合評量。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社團活動經驗 2. 競賽表現 3. 特殊優良表現證明 	<p>舉例：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社團活動經驗：在社團活動中，學習和影響等。 2. 服務學習經驗：在服務過程中，體認與經驗等。 3. 擔任幹部經驗：在協助班級活動過程中，學習和成長等。 4. 多元表現綜整心得：在高中學習階段，多元學習的反思與心得等。 <p>評量重點在於具體學習內容，參與活動數或獎證數非評量重點</p>
<p>學習歷程自述</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習歷程反思 2. 就讀動機 3. 未來學習計畫與生涯規劃 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 高中階段的學習歷程反思(以下擇要說明即可)： <ol style="list-style-type: none"> (1)我原先的狀態是什麼？過程中我學習到了什麼？最後我的心得反思是……？ (2)我最擅長的科目及章節(段落)為何？為什麼？學習的方法是什麼？ (3)我思考到未來可以學習的是什麼？ (4)我在學習過程中遇到了哪些問題？ (5)我為什麼沒有學習好？我發現有那些原因？ (6)我用了哪些方法來解決問題？ (7)過程中誰（老師、同學、家長、書籍、電腦網路……）給我幫助？ (8)我在學習過程如何了解自己的興趣(請具體說明是透過校內課程或是校內校外活動)？ 2. 我的就讀動機(以下擇要說明即可)： <ol style="list-style-type: none"> (1)與本系連結(為了就讀本系，你做了哪些準備？請問你遇過最大的困難或挑戰是什麼，及如何解決或面對？) (2)申請動機為何(請具體說明為什麼想要申請本系)？ 3. 未來學習計畫與生涯規劃(畢業後的規劃[升學或就業]與相對應的準備？)
<p>其他</p>	<p>其他有利審查資料</p>	<p>可自行提供其他任何有關能讓大學老師更認識你的資料文件或心得反思</p>

備註	<ol style="list-style-type: none">1. 本系重點發展特色為配合電競產業的發展” 培育具電競產業專業電競與賽是傳播行銷技能的整合性專業人才” ，重視學生之多元創意思考、 創意設計以及跨領域整合能力，學生備審資料可針對此項進行說明。2. 學生必須說明個人於實作或實習項目上的獨立作業能力。3. 審查重點：對電競的熱情 、行銷企畫與社群經營的想法
----	---