

國立臺東大學 數位媒體與文教產業學系 113 學年度申請入學審查資料項目及準備指引

112 學年度第 1 學期第 4 次系務會議修訂(1130103)

學系簡介

「數位媒體設計融合文化與教育」為本系主要特色，是一個充滿發展性與趣味性的學門，亦具備較高的專業度與挑戰性，開設課程包括：電腦繪圖、影像後製特效、2D/3D 動畫、數位遊戲設計、AR/VR 數位實境、互動設計、文創設計、數位輔助教學等專業課程，培育未來世代所需之數位專業人才。

為提升學生務實學習之成效，學生自入學第二學年下學期起，課程採統整模式，內容涵蓋：(1)整合藝術、設計與各類數位技能，發展多元創作主題，並以專題為核心整合課程；(2)引導學生跨域思考，數位知能應用，發展契合主題之多元創作；(3)從基本設計、創作引導、數位技能深化，與地方文教單位或企業協作；(4)學生採分組方式競合學習，推動學生實務應用與專業知能整合，以達成學用合一，符合產業需求之學習成果。

此外，為培育學生國際視野與拓展職涯，學生可申請國際與國內姊妹校交換生以及產業專業實習，亦可報考本校教育學程，修習成為高級中等以下學校合格教師，以投入資訊或藝術專長教學與研究。

審查資料準備指引

項次	審查資料項目	審查資料項目代碼對照	審查重點	準備指引
1	修課紀錄	A. 修課紀錄	曾修習數媒、設計、藝術、程式設計、科技相關科目與表現。	在校成績
2	課程學習成果	B. 書面報告	曾修習數媒、設計、藝術、程式設計、科技相關科目之報告或實作作品。	1. 提供相關學習成果作品或書面報告。 2. 報告、作品能展現多元性或獨特性尤佳。
		C. 實作作品		
3	多元表現	F. 高中自主學習計畫與成果	1. 自我學習與多元學習表現之反思與心得。 2. 校內外活動、社團參與之相關表現。 3. 對數媒、設計、藝術、程式設計、科技相關科目表達高度興趣與熱忱。	1. 能陳述具體自我學習收穫與反思者尤佳。 2. 有利審查之具體成果作品或有利證明，例如：社團參與成果、團隊合作經驗、其他相關成果等。 3. 數媒、設計、藝術、程式設計、科技相關能力之證明文件，如社團、競賽、工作坊、課外活動、研習分享之作品成果、證明文件或獎狀。
		G. 社團活動經驗		
		K. 非修課紀錄之成果作品		
		M. 特殊優良表現證明		
		N. 多元表現綜整心得		
4	學習歷程自述	O. 高中學習歷程反思	1. 人格特質與表現。 2. 申請本系動機。	1. 具體描述人格特質、專長、表現、合作能力與團隊意識。 2. 著重與本系相關表現，能展現對數位媒體設計領域(例如藝術或科技領域等相關科目)之熱忱與就讀動機。
		P. 就讀動機		

