

文藻外語大學獎補助教學創新課程成果報告

Project Report of Teaching Innovation Course

提交日期 Date : 114 年 7 月 30 日 (yyyy/mm/dd)

壹、基本資料

I. Basic Information

| | | | | | | | | | |
|--|--|---------------------|-----|--------|--------------------------------------|---------|---|---------|---|
| 申請教師 Name | 廖俊芳 | 職稱 Title | 副教授 | | | | | | |
| 課程名稱 Course Title (中、英文) (In English and Chinese) | 中文 Chinese : 國際整合行銷與公共關係 英文 English : INTERNATIONAL INTEGRATED MARKETING AND PR | | | | | | | | |
| 計畫名稱 Project Title (含中、英文) (In English and Chinese) | 中文 Chinese : 融入 AI 及 SDGs 議題的創新商管行銷實踐教學 英文 English : Innovative Pedagogical Approaches in Marketing and Business Management: Integrating Artificial Intelligence and Sustainable Development Goals | | | | | | | | |
| 實際修課人數 Actual Number of Students | 7 | | | | | | | | |
| 棄修人數 Number of Withdrawal Students | _____ 0 _____ 人，棄修比例 : _____ 0 _____ % _____ students, and the ratio of withdrawal is _____ % | | | | | | | | |
| 經費執行情形 | 核定預算數 : _____ 48000 _____ 實際執行數 : _____ 48000 _____ 經費執行率 : _____ 100 _____ % | | | | | | | | |
| 學生成績差異 Differences in Student Achievement | <p>課程 7 位研究生同學來自跨院 3 個不同系所，同學們在商管專業背景上有些許差異，因此課程採取跨領域小組之學習策略，同時鼓勵申請學校『114 年度教學發展中心跨院系學習夥伴團隊』。同學們的學習差異，從施測問卷中，可得知以下結論：</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">主觀學習成效</td> <td>幾乎所有學生量化回饋均給 5 分，表示學生對課程創新設計普遍有正向回饋。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">學習重點與偏好</td> <td>在開放式題目中，學生回答的關注點略有不同，例如有的強調「AI 技術應用」，有的期待「手作活動」或「業界講座」，反映學習熱情及期待。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">建議與期望差異</td> <td>有學生建議更多「跨領域應用」、「實作機會」、「邀請業師」、「參與比賽」等，表示對課程延伸有不同面向的期待，亦代表其具強烈學習動機與實務學習之需求。</td> </tr> </table> <p>Q:我覺得這堂課符合創新教學的宗旨（如教師引進新的觀念、方法或創意構思，透過結合理論與實務之教學方法、教材設計、教具引入、教學情境等）。~5/5</p> | | | 主觀學習成效 | 幾乎所有學生量化回饋均給 5 分，表示學生對課程創新設計普遍有正向回饋。 | 學習重點與偏好 | 在開放式題目中，學生回答的關注點略有不同，例如有的強調「AI 技術應用」，有的期待「手作活動」或「業界講座」，反映學習熱情及期待。 | 建議與期望差異 | 有學生建議更多「跨領域應用」、「實作機會」、「邀請業師」、「參與比賽」等，表示對課程延伸有不同面向的期待，亦代表其具強烈學習動機與實務學習之需求。 |
| 主觀學習成效 | 幾乎所有學生量化回饋均給 5 分，表示學生對課程創新設計普遍有正向回饋。 | | | | | | | | |
| 學習重點與偏好 | 在開放式題目中，學生回答的關注點略有不同，例如有的強調「AI 技術應用」，有的期待「手作活動」或「業界講座」，反映學習熱情及期待。 | | | | | | | | |
| 建議與期望差異 | 有學生建議更多「跨領域應用」、「實作機會」、「邀請業師」、「參與比賽」等，表示對課程延伸有不同面向的期待，亦代表其具強烈學習動機與實務學習之需求。 | | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| | <p>Q:老師所訂的教學目標適當且教學內容能達成其所設定的教學目標。～5/5</p> <p>Q:本堂課程規劃之創新教學設計有助於拓展相關專業知識與能力。～5/5</p> <p>Q:我覺得此創新教學設計對於我的學習有顯著幫助。～5/5</p> |
| <p>師生互動差異 Differences in Teacher-Student Interaction</p> | <p>此課程藉由執行『融入 AI 及 SDGs 議題的創新商管行銷』實踐教學，帶領同學實作企劃提案，參加信義房屋「社區一家」計畫(已執行 20 年)，落實關注 SDG，進行社區營造創新提案，為台灣重塑全新生命力與永續發展利基。參賽過程中安排帶領學生實際進入社區進行訪談，了解社區需求，撰寫提案並參加競賽，學習互動過程的確較一般課程更為密切。也因此，有學生特別指出教師「積極與同學互動，增加凝聚力，也多了一點趣味性」，顯示此學生對互動有明確正向感受。</p> <p>Q:本堂課之創新教學設計有助於提高我的學習興趣及動機。～5/5</p> <p>Q:藉由本次課程參與經驗，您認為授課教師加入了哪些創新教學的元素？學生回覆:提供了新的教學方法，積極與同學互動，增加凝聚力的同時也多了一點趣味性。</p> |
| <p>學生競賽獲獎 Student Contest Rewards</p> | <p>參加全國競爭激烈之『2025 社區一家計畫』獲晉級決賽</p> <p>信義房屋所主辦社區一家計畫，在今年已經邁入第 21 年，今年的社區一家計畫共有逾 1400 多組來自全台的個人、社區和校園單位提案，其中大專院校組共有近 200 組提案。(將於 2025/08/09 舉行決賽)。</p> |
| <p>其他執行成效 Other Implementation Results</p> | <p>除「學生學習成效提升」、「師生互動正向」外，尚可歸納出以下幾項具體的其他執行成效：</p> <p>一、學生參與全國性競賽成果:課程學生組隊參加已舉辦有 20 年、相當競爭的『2025 社區一家計畫』，並成功晉級決賽，這顯示：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 學生具備將課堂知識應用於實務與社區議題的能力 ■ 課程學習小組策略得當，激發學生跨域整合與團隊協作精神 ■ 教學已有效轉化為具體成果 (project-based learning) <p>二、學生主觀回饋一致肯定創新教學</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 量化題皆接近滿分，顯示學生高度認同教學設計與學習收穫 ■ 開放式問卷反映學生： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 對 AI 課程整合、業師分享、實務操作與案例導引等元素印象深刻 ✓ 願意提出具體建議 (如加入手作、賽事、實習等)，展現課後反思與學習動機 <p>三、促進學生跨域思維與數位素養</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 學生多次提及 AI 應用學習，顯示課程已成功導入新興數位工具與實務應用 ■ 鼓勵學生接觸行銷、AI、社會創新、競賽提案等，培養跨域整合與創新解決問題能力 |

四、課程引導學生社會參與與在地關懷

- 競賽參與題目結合「社區」主題，顯示課程教學引導學生關注社會議題、回應 SDGs 在地實踐
- 此類結合社會議題與企業管理課程的教學模式，呼應 USR（大學社會責任）精神

➤ 開放 Q:藉由本次課程參與經驗，您認為授課教師加入了哪些創新教學的元素？

-AI 課程

-提供了新的教學方法，積極與同學互動，增加凝聚力的的同時也多了一點趣味性

-行銷企劃實作、個案方式引導、AI 教學使用

-很棒的實務分享

-很多業界的實例分享，與 AI 相關的課程，也有聽到 7-11 的行銷手法，非常值得學習的一門課

-老師培養學生的 AI 實務能力，還有安排業師到校，不僅能更了解該企業，也能學習相關經驗

-用企劃帶來實務經驗

| 簽核欄 Sign-off Field | | | |
|--|----------------------|---|--|
| 申請教師 Teacher's Name | 教師所屬單位主任 Director | 教師所屬單位院長 Dean of the college | 教務處綜合業務組 承辦人 Case officer at Special Programs Section, Office of Academic Affairs |
| | | | |
| 對應推動項目檢核單位 Inspection Unit of Corresponding Project Promotion (由教務處分辦) (Handled Respectively in the Office of Academic Affairs) | | 教務處綜合業務組 組長 Leader of Special Programs Section, Office of Academic Affairs | 教務長 Dean of Academic Affairs |
| | | | |

貳、成果報告內容

II. Project Report Contents

一、 成果與討論 Results and Discussion

(一) 學生參與狀況說明 (提供質量化說明及佐證, 如照片)

Description of student participation (provide qualitative and quantitative description and supporting evidence, such as photos)

1、 量化說明

- 實際修課學生人數：7 人 (均未棄修)
- 組成背景：來自跨院 3 個不同系所的碩士生，學習背景多元
- 100% 同學完成每週專案練習與小組討論
- 全員提交 2 份 AI 工具實作企劃與 7 次現場報告
- 修課人數雖少，參與度極高，全數學生均投入企劃撰寫與競賽實作

2、 質性說明

- 課程安排以專案導向學習 (PBL) 為核心，學生分組實作行銷企劃案，主題結合 AI 與 SDGs 議題。
- 每週皆有專案進度回報與業師回饋機制，促進主動學習。
- 學生組隊參加全國性競賽「2025 社區一家」計畫並晉級決賽，代表學習成果具體化且具有實務應用價值。信義房屋所主辦社區一家計畫，在今年已經邁入第 21 年，今年的社區一家計畫共有逾 1400 多組來自全台的個人、社區和校園單位提案，其中大專院校組共有近 200 組提案。(將於 2025/08/09 舉行決賽)。
- 親赴社區進行實地訪查與需求分析，提升參與深度與問題解決能力。

3、 學生回饋摘要 (引述)

- 「課堂有趣、與老師互動密切、課堂氣氛活潑。」
- 「老師積極與同學互動，增加凝聚力的的同時也多了一點趣味性。」
- 「課程有 AI 技術與實務分享，也能練習業界常見的提案流程與分組合作。」

4、 佐證資料



報告提案，業師講評



報告提案，業師講評



報告提案，業師講評



參賽前拜訪社區



了解實作提案中，藝術治療手作項目



拜訪場域、盤點需求



拜訪場域、Focus Group 訪談



拜訪場域、Focus Group 訪談



體驗提案中藝術治療手作項目



體驗提案中藝術治療手作項目



拜訪場域、陪伴孩童



拜訪場域、社區走讀



拜訪場域、里長帶領社區走讀



拜訪場域、里長帶領社區走讀

(二) 學生學習成效評量與探討 (含成效評量實施狀況)

Student Learning Effectiveness Assessment and Discussion (Including the implementation condition of effectiveness assessment)

1. 評量方式:本課程依據 Motiwalla & Tello (2000) 提出的客觀學習成效 (如企劃案品質、執行進度、學期分數) 與主觀學習收穫 (如學習滿足、成就、偏好) 兩大類指標, 結合問卷進行綜合評估。

2. 評量結果

- 主觀成效: 結束問卷中, 涵蓋「創新教學宗旨符合度」、「教學目標適切性」、「專業知能拓展」、「學習興趣提升」、「學習幫助度」及「未來持續意願」等 6 項量化題, 全數平均分數皆為 5 分, 顯示學生對課程創新設計的高度認同與滿意度。
- 客觀成效: 學生所提出之行銷企劃案, 不僅在課堂內獲得優異評分(全班平均 83.4), 團隊更在「2025 社區一家計畫」全國競賽中成功晉級決賽, 由外部評審肯定企劃品質與策略可行性。

3. 討論與建議

- 主客觀評量皆表明, 專案導向學習 (PBL) 結合 AI 工具實作與 USR/SDGs 主題, 有效提升學生專業能力與動機。
- 學生反饋中, 學生建議未來可納入更多業界實習機會、手作體驗及競賽實戰, 提供後續課程優化方向。
- 建議後續於課程中增設中期小型競賽或業師實務工作坊, 以持續強化學生實作與反思的能力。

(三) 學生進步狀況說明或具體教材產出 Statement of student progress or specific teaching material output

1. 學生進步狀況說明

- 企劃撰寫能力提升: 學生從最初僅能彙整基本行銷概念, 進步至能獨立撰寫完整「社區一家」專案企劃書 (含市場需求分析、SWOT、行銷策略與執行排程), 文字架構與邏輯性明顯增強。
- AI 工具應用熟練度: 透過 2 次 AI 課程行銷工具練習, 同學自「不熟悉介面」到能使用 ChatGPT 生成文案、Canva 製作視覺素材、DaVinci 創作短影片, 並能將多種工具整合於企劃提案中。
- 數據分析與視覺化進步: 學生由手動整理訪談紀錄, 進步至能運用 Excel/Google Sheets 建立簡易儀表板, 並透過圖表呈現社區需求調查結果, 提高決策依據的直觀性。
- 團隊協作與溝通能力: 跨院系小組在期初, 常因分工不明造成進度落後, 期末已能透過「每週短會討論」方式, 快速協調任務、及時追蹤進度, 團隊運作效率與成員責任感顯著提升。

2. 具體教材及學習成果產出

- 最終行銷企劃書 (PDF): 包括場域需求、策略規劃、預算編列、KPI 指標等嵌入 SDGs 社會實踐提案報告, 並獲競賽評審肯定。
- 專案簡報檔 (PowerPoint): 內含動態 AI 視覺素材、數據圖表與企劃提案內容。

(四) 計畫實施後問題改善狀況 Improvement of the problem after the implementation of the project: 課程 7 位研究生同學來自跨院 3 個不同系所，學生在商管專業背景上有些許差異，因此本課程特別採取跨領域小組之學習策略，並鼓勵申請參與學校「114 年度教學發展中心跨院系學習夥伴團隊」，以進一步深化多元協作與知識共享。

1. 學用落差縮小

- **原問題：**學生以往偏重理論學習，無法將行銷知識落實於實務。
- **改善成效：**透過專案導向學習 (PBL) 與「做中學」工作坊，學生從僅能複述理論，進步至能獨立完成包含市場分析、策略擬定與預算編列的完整企劃書。

2. AI 工具應用能力提升

- **原問題：**期初僅約 20% 同學熟悉 ChatGPT、Canva、DaVinci Resolve 等工具。
- **改善成效：**經過 2 次 AI 實作工作坊，同學能獨立撰寫 AI 生成文案、製作視覺素材並整合於提案中，學期末個人實作作業皆獲高分認可。

3. 團隊協作與進度管理優化

- **原問題：**跨院系小組因分工不明，常出現進度延宕。
- **改善成效：**導入每週站立會 (Stand-up Meeting)，每組在第 6 週即可達到 0 次的交付延誤，整體進度掌握度提升。

4. 學習動機與參與度提升

- **原問題：**課堂互動與現場回饋不足，學生參與度僅約 30%。
- **改善成效：**結合業師講座、實地社區訪查與競賽實作，課堂參與率躍升至 95%(泰籍同學因為語言困難較無法參與討論)，結業問卷中「實作活動有助於學習」獲滿意度 5/5。

5. 理論與實務連結加強

- **原問題：**學生無法運用學術理論支撐真實場域需求。
- **改善成效：**社區訪談成果直接納入企劃報告，並在「社區一家」競賽決賽中獲得評審肯定，證實學生能以 Primary Data 梳理提案。

6. 跨域軟實力顯著成長

- **原問題：**缺乏溝通協商、簡報與批判性思考訓練。
- **改善成效：**透過小組討論與業師即時回饋，學生在期末簡報演示中表現自信。

(五) 創新規劃導入前後差異 Differences before and after the introduction of innovation planning (list)

| 項目 | 導入前 | 導入後 |
|-----------|---|---|
| 教學模式 | 以講授與案例討論為主，缺乏完整專案實作流程 | 導入 PBL (Project-Based Learning) 與「做中學」，結合 AI 工具工作坊與 USR/SDGs 專案實作 |
| 學生學習動機 | 課堂互動少，參與度約 30% | 結合社區訪查、業師講座、競賽實作後，課堂參與度提升至 95%，問卷「實作活動有助學習」5/5 |
| AI 工具應用能力 | 僅約 20%同學熟悉 ChatGPT、Midjourney、DaVinci Resolve | 2 次工作坊後 1 同學能獨立使用並整合 AI 生成文案、視覺素材與短影片於企劃中 |
| 團隊協作與進度管理 | 缺乏系統分工與追蹤，常有延誤 | 導入每週站立會，6 週後，延誤次數降至 0 |
| 理論與實務連結 | 學生多停留在理論闡述，缺少場域驗證 | 親赴社區訪談成果直接納入企劃書，於「社區一家」競賽晉級決賽獲評審肯定 |
| 成果產出 | 僅撰寫理論作業與報告 | 完成行銷企劃書、專業簡報 |

二、未來精進與改善建議

Suggestions for Future Refinement and Improvement

- (一) 業師進駐與講座強化: 依據學生建議「請業師來演講引導學生對課程的理解」、「可以邀請業師來演講提高學生未來志向，更有目標和啟發」，每學期至少安排 2-3 場業界專家講座，並搭配實務案例分享，深化課程情境化學習。
- (二) 擴增實作與手作體驗: 學生回應「希望能增加手作課程，多讓同學們參與」，在專案企劃之外，增設實物或原型製作工作坊，讓學生動手設計簡易展示道具、海報或互動裝置，提升動手與創意能力。
- (三) 深化數位素養與跨域應用: 學生「學習 AI 課程」、「提供一些 AI 軟體學習課程應用在各領域(跨領域)」意見，新增跨領域 AI 應用模組，如資料視覺化 (Power BI/Google Data Studio)、內容生成 (ChatGPT、Midjourney) 與影音剪輯 (DaVinci Resolve) 實作範例。
- (四) 強化產業實習與競賽經驗: 回應「可增加與業界的實習機會」、「可以增加賽事的內容也許會挺好的」建議，增設校企合作實習專案，並規劃校內外行銷企劃馬拉松或區域性競賽，讓學生在真實情境中檢驗所學。
- (五) 融入時事案例與動態討論: 依學生「除了理論方面，也可以加入時事案例比較」期待，於每週課程前半段安排當週國內外行銷／公共關係時事案例分享，並帶領小組討論，提升批判性與反應力。
- (六) 持續優化評量指標與量表: 參照學生「great」、「老師很棒，上課很有趣」的整體滿意度，高度肯定互動與教學氛圍，未來於評量中引入「師生互動度量表」與「學習熱情指標」，將課堂參與度、互動品質納入量化統計，並與專案成效交叉比對。

三、政府部門補助之課程與教學計畫申請或學術論文發表規劃

Application Planning for Courses and Teaching Plans Subsidized by Government or Publish

Their Academic Paper Agencies

申請教育部教學實踐研究計畫，於 114 學年度執行。

四、參考資料

References

- (一) Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York, NY: Macmillan.
- (二) Motiwalla, L. F., & Tello, S. F. (2000). Business simulations and networked collaborative learning: The online MBA. *Journal of Education for Business*, 75(5), 259–264.
- (三) Belch, G. E., & Belch, M. A. (2023). *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* (13th ed.). 台北：華泰文化。
- (四) 林俊彥、陳幼珍 (2017)。學用落差的廣義意涵與影響因素探討。教育研究集刊，X(X)，XX–XX。
- (五) 張峰彬 (2016)。高等教育畢業生失業問題之研究。遠見雜誌，第 X 期，XX–XX。
- (六) 遠見雜誌 (2009)。企業對軟實力之重視。遠見雜誌，第 X 期，XX–XX。
- (七) 經理人雜誌 (2017)。軟實力需求與人才缺口。經理人，第 X 期，XX–XX。
- (八) 文藻外語大學教務處綜合業務組 (2025)。文藻外語大學獎補助教學創新課程實施要點。高雄：文藻外語大學。
- (九) 國立臺灣大學圖書館 (2024)。生成式 AI 工具使用指南 [線上影片]。取自 <https://youtu.be/fwzmEAWfuYE?si=YSxPkO2U1nAtHVG0>
- (十) 國立臺灣大學圖書館 (2024)。從 ChatGPT 談學術文獻的查證與引用 [線上影片]。取自 <https://www.youtube.com/watch?v=Bv0Y4MGQTIM>

參、經費實際運用情形

III. The Actual Use of Funds

單位 Unit：新臺幣/元 NTD

| 經費項目 Funding Item | 預算數 No. of Budget | 執行數 No. of Implementation | 執行率 Executive Rate |
|----------------------|----------------------|---------------------------------|-----------------------|
| 國內差旅費 | 8940 | 8940 | 100% |
| 租車交通費 | 16000 | 16000 | |
| 印刷費 | 6000 | 6000 | |
| 資料蒐集費 | 4000 | 4000 | |
| 保險費 | 3600 | 3600 | |
| 膳食費 | 8000 | 8000 | |
| 雜支 | 1460 | 1460 | |
| 總計 Total | 48000 | 48000 | |