

# 中國文化大學【教學實踐教師專業成長社群】活動紀錄表

填表日期：109 年 5 月 7 日

社群名稱	從遊戲化中學習數位行銷		
召集人	鄭紹成	系所／職稱	國際貿易學系 副教授
活動主題	遊戲化教具分享		
活動日期	109 年 5 月 7 日	活動地點	大恩 605
活動時間	09 時 00 分至 12 時 00 分	與會人數	社群出席成員：3 人
			非社群出席成員：28 人
活動報導 (活動方式或內容簡述)	<p>遊戲化一般被定義為,將遊戲的想法和設計結構等元素注入遊戲以外的社交活動以及服務。</p> <p>在 2011 年, 遊戲化繼 Web2.0、混搭、雲端、免費/付費雙等級制之後, 成為網路上科技的熱門關鍵詞。</p> <p>例子:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本書引用歐巴馬的競選方式之一, 就是使用社群的力量。</li> <li>2. 當步行變成遊戲化, 每天無聊的步行得到訊息回應。</li> </ol> <p>遊戲可以使人快樂, 可以將複雜的事情變簡單, 甚至可以改變人的行為! 而遊戲的力量不只是用在娛樂或學習, 遊戲改變人的生活習慣、商業行為, 甚至改變戰爭、政治。</p> <p>在現實社會中, 包括: 步行、慢跑、減重、養生、旅行、開會、學習、寫作、K 書、購物、省電、儲蓄、鬧鐘、戒菸、開車, 任何可以想到的事, 都可以遊戲化。</p>		
執行成效	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課程為問題導向、讓學生主動學習, 學生的討論計畫必須有原創性與問題導向, 方能深化並統合領域知識。</li> <li>2. 小組合作或個人計畫, 貢獻明確且能評分: 每個個人的貢獻必須顯著、可辨識。</li> <li>3. 討論過程互助學習學生進行公開評論與討論。</li> </ol>		

活動照片		
	講師分享遊戲化教具	遊戲化討論
活動照片		
	社群講師協助說明	遊戲化討論
備註	<p>1. 請於每次活動結束後一周內，將相關憑證及本表，併同文宣品、講義資料、簽到單、照片或影音檔等，送交本中心辦理經費核銷。</p> <p>2. 本表如不敷使用，請自行以 A4 用紙依規格增列欄位，如有相關活動文宣亦請提供。</p>	

# 遊戲化教具分享 GAMIFICATION


## 遊戲化

遊戲化一般被定義為，將遊戲的想法和設計結構等元素注入遊戲以外的社交活動以及服務。

在2011年，遊戲化繼Web2.0、混搭、雲端、免費/付費雙等級制之後，成為網路上科技的熱門關鍵詞。

例子：

1. 本書引用歐巴馬的競選方式之一，就是使用社群的力量。
2. 當步行變成遊戲化，每天無聊的步行得到訊息回應。



遊戲化是一種精神  
將行銷活動轉化為更有趣的事

## 遊戲化 體驗

### 遊戲化貼近生活

遊戲可以使人快樂，可以將複雜的事情變簡單，甚至可以改變人的行為！而遊戲的力量不只是用在娛樂或學習，遊戲改變人的生活習慣、商業行為，甚至改變戰爭、政治。

在現實社會中，包括：步行、慢跑、減重、養生、旅行、開會、學習、寫作、K書、購物、省電、儲蓄、鬧鐘、戒菸、開車，任何可以想到的事，都可以遊戲化。

### 遊戲化帶來的隱私問題

由於數據統計仰賴網路，往往會帶來一些隱私問題，像有一個測量我們日常活動量的產品Fitbit隨身器也有這方面的問題，正因為Fitbit隨身器是測量我們每天所有活動量的高功能感應器，不只是白天的步行、跑步，就連夜間運動也都在測量的範圍之內。但是，用戶們卻沒發現自己的生活記錄全都被公開在網路上，而造成相當大的問題。在Google搜尋一下sexual activity site fitbit.com，甚至可以看到所有用戶的性生活狀況。

中國文化大學 高等教育深耕計畫  
108 學年度「教學實踐教師專業成長社群」

主 題：遊戲化教具分享

時 間：109年 5 月 7 日 星期四

地 點：恩605室

張 穎	洪毓倩
葉昭敏	黃克忠
許 謙	王冠中
許子盈	陳禹任
林妍凌	曾威競
孫慧瑜	賴巧萍
蘇文竹	
葉欣群	
郭夕璇	
許佩如	
林子明	
葉士瑩	

吳欣寧	
甘子珊	
張詠瑋	
李易濤	
郭晉瑜	
與剛 鄒武和	
李奕賢	
羅庭堯	
周秉軒	
呂卓漢	