

# 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 10 月 28 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                | 工作坊分享 <span style="float: right;">講者：高子歡</span>  |       |              |
| 活動日期                | 109 年 10 月 28 日  | 活動地點  | 大恩 605       |
| 活動時間                | 12 時 00 分至 15 時 00 分   | 與會人數  | 社群出席成員：3 人   |
|                     |  |       | 非社群出席成員：36 人 |
| 活動報導<br>(活動方式或內容簡述) | <p>數位領域有太多東西要學，有 Social Media、PPC、SEO、網站分析、行銷企劃、UX、網站營運企劃。</p> <p>「玩」這件事，既能啟發學生的潛能，也能滿足學生學習上的需要。過去兩次的課程分享中可以用生活化、活動化的方式來進行，讓學生實際動手操作教具學會解決行銷問題，將抽象的網路行銷概念具體化的，提高學生的學習興趣。</p> |       |              |
| 執行成效                | 藉由小型工作坊更深入討論，檢討過去兩次課程分享中的優點與缺點，互助學習學生進行公開評論與討論。  |       |              |

|      |   |   |
|------|---|---|
| 活動照片 |                                      |   |
|      | 工作坊說明   | 遊戲化說明   |
|      |                                     |  |
|      | 遊戲化討論   | 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> |   |

中國文化大學 高等教育深耕計畫  
109學年度「教學實踐教師專業成長社群」

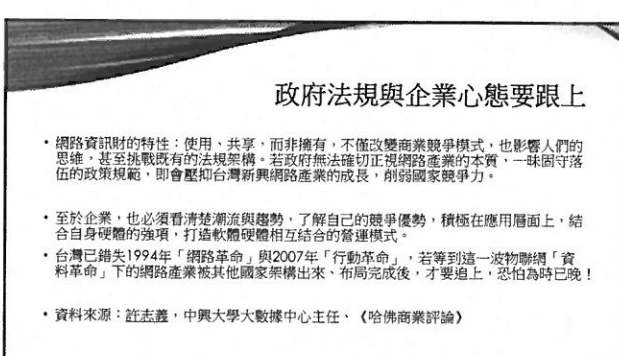
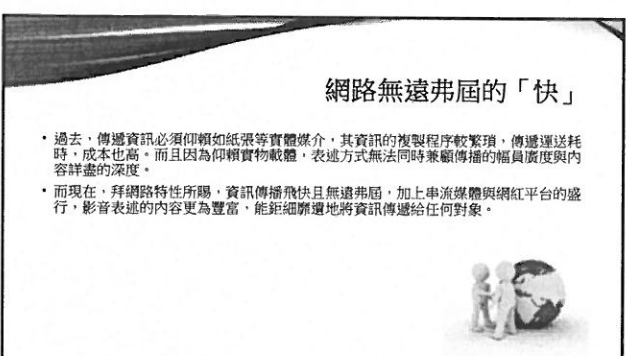
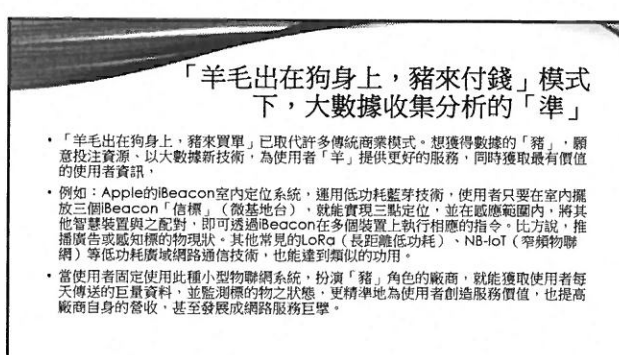
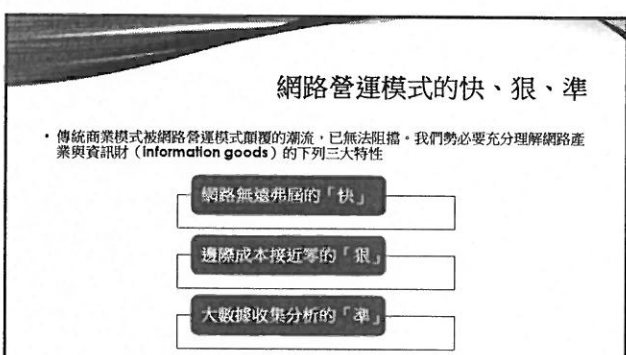
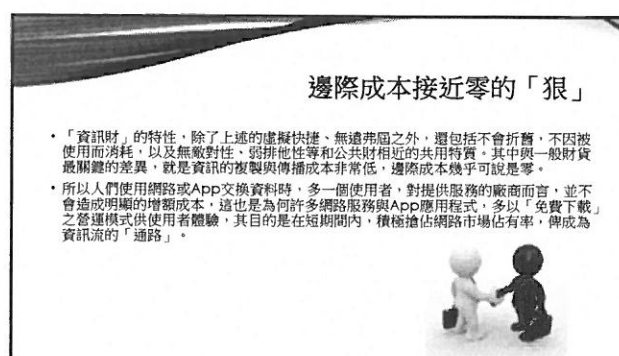
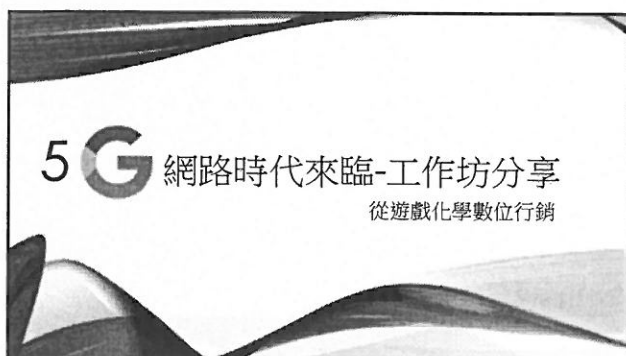
主 題：工作坊分享。

時 間：109年 10月 28日 星期三

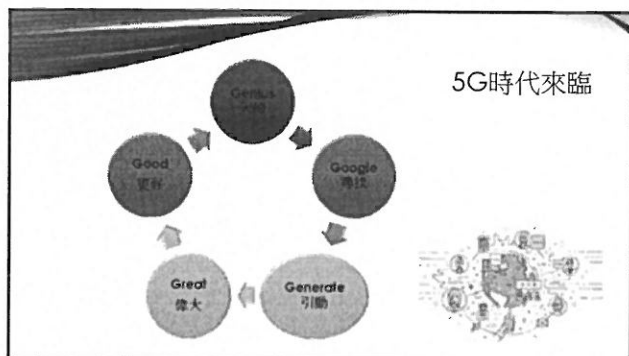
地 點：恩605室

|      |     |
|------|-----|
| 黃仕豪  | 楊欣恩 |
| 彭嘉諾  | 李以辰 |
| 劉翔   | 林亦瑋 |
| 陳亭璋  | 李沂璇 |
| 周冠斌  | 施懿珊 |
| 周子毅  | 林怡宇 |
| 呂紫璇  | 孫立欣 |
| 葉芸丹  | 羅家云 |
| 邱郁晴  | 黃庭翹 |
| 驚尾藍海 | 蔡語傑 |
| 三定洋輝 | 羅子涵 |
| 葉佳好  | 顏堉潞 |









GENERATE 代表能否引動外在改變，  
投入未來世界的改變

五月天讓人發現  
他們改變世界的方法  
是先**改變**那個被世界改變的自己

GENIUS 找到自己的天份

愛因斯坦講過的名言 **每個人都是天才**  
但如果你用爬樹的能力評斷一條魚  
它將終其一生覺得自己是個笨蛋

GREAT 意指能否成就偉大

**人因有夢想而偉大**  
一棵樹要長得更高  
接受更多的光明  
那麼它的根就必須更深入黑暗

GOOGLE是能否尋找自我存在意義與價值?

價值的創造來自於行動  
無論一個人想做什麼事  
只要沒有**付出行動**，就無法產生**價值**

GOOD 讓自己與他人變得更好

每個人都有自己發展的潛力  
也有自己發展的極限  
不管他做什麼  
都可以**做一個有用、  
對社會有正面幫助的人**