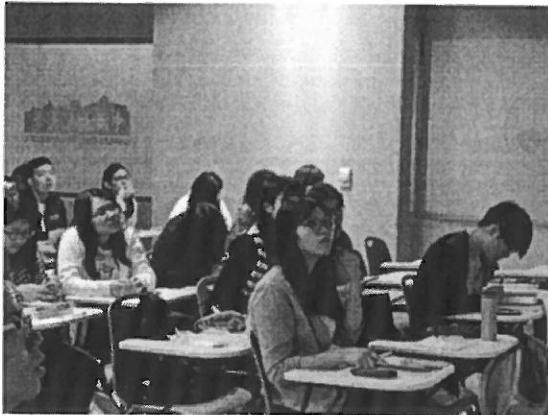


中國文化大學【教學實踐教師專業成長社群】活動紀錄表

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 講者：高子歡		
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 (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
	<p>備註</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 	

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：思 605 室

黃仕豪	楊欣恩
胡嘉蹟	李以辰
劉穎心	林亦靖
陳亭輝	李沂璇
周宥欽	施壹叡
李亭毅	林惟宇
易暉濬	孫立辰
葉芸月	遲富云
邱郁晴	黃庭翹
萬尾藍海	蔡語捷
三溪洋輝	羅子涵
康佳好	顏婧詠

何其偉	
曾奇明	
顏景虹	
賴聖洋	
顏龍坤	
李婉渝	
黃以心	
鄭嘉豪	
張望玲	
林慈	
張依金	
王巧榮	

5G 網路時代來臨-工作坊分享

從遊戲化學數位行銷

邊際成本接近零的「狠」

- 「資訊財」的特性，除了上述的虛擬快播、無遠弗屆之外，還包括不會折舊，不因被使用而消耗，以及無敵對性、弱排他性等和公共財相近的共用特質。其中與一般財貨最關鍵的差異，就是資訊的複製與傳播成本非常低，邊際成本幾乎可說是零。
- 所以人們使用網路或App交換資料時，多一個使用者，對提供服務的廠商而言，並不會造成明顯的增額成本，這也是為何許多網路服務與App應用程式，多以「免費下載」之營運模式供使用者體驗，其目的是在短時間內，積極搶佔網路市場佔有率，俾成為資訊流的「通路」。

網路營運模式的快、狠、準

- 傳統商業模式被網路營運模式顛覆的潮流，已無法阻擋。我們勢必要充分理解網路產業與資訊財（information goods）的下列三大特性

- 網路無遠弗屆的「快」
- 邊際成本接近零的「狠」
- 大數據收集分析的「準」

「羊毛出在狗身上，豬來付錢」模式下，大數據收集分析的「準」

- 「羊毛出在狗身上，豬來買單」已取代許多傳統商業模式。想獲得數據的「豬」，願意投注資源，以大數據新技術，為使用者「羊」提供更好的服務，同時獲取最有價值的使用者資訊。
- 例如：Apple的Beacon室內定位系統，運用低功耗藍芽技術，使用者只要在室內擺放三側Beacon「信標」（微基地台），就能實現三點定位，並在感應範圍內，將其他智慧裝置與之配對，即可透過Beacon在多個裝置上執行相應的指令。比方說，推播廣告或感知檢測的物狀現狀。其他常見的LoRa（長距離低功耗）、NB-IoT（窄頻物聯網）等低功耗廣域網路通信技術，也能達到類似的功用。
- 當使用者固定使用此種小型物聯網系統，扮演「豬」角色的廠商，就能獲取使用者每天傳送的巨量資料，並監測標的物之狀態，更精準地為使用者創造服務價值，也提高廠商自身的營收，甚至發展成網路服務巨擘。

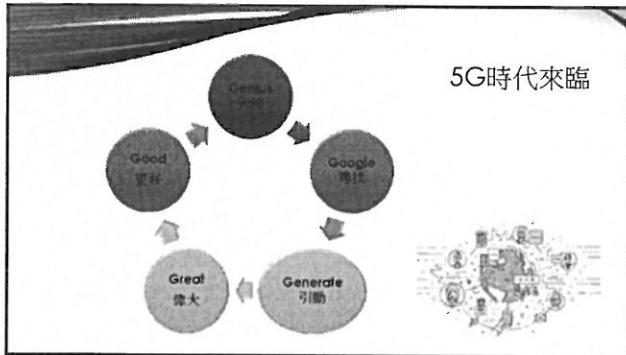
網路無遠弗屆的「快」

- 過去，傳遞資訊必須仰賴如紙張等實體媒介，其資訊的複製程序較繁瑣，傳遞運送耗時，成本也高。而且因為仰賴實物載體，表達方式無法同時兼顧傳播的幅員廣度與內容詳盡的深度。
- 而現在，拜網路特性所賜，資訊傳播飛快且無遠弗屆，加上串流媒體與網紅平台的盛行，影音表達的內容更為豐富，能鉅細靡遺地將資訊傳遞給任何對象。

政府法規與企業心態要跟上

- 網路資訊財的特性：使用、共享，而非擁有，不僅改變商業競爭模式，也影響人們的思維，甚至挑戰既有的法規架構。若政府無法確切正視網路產業的本質，一味固守落伍的政策規範，即會壓抑台灣新興網路產業的成長，削弱國家競爭力。
- 至於企業，也必須看清楚潮流與趨勢，了解自己的競爭優勢，積極在應用層面上，結合自身硬體的強項，打造軟體硬體相互結合的營運模式。
- 台灣已錯失1994年「網路革命」與2007年「行動革命」，若等到這一波物聯網「資料革命」下的網路產業被其他國家架構出來，布局完成後，才要追上，恐怕為時已晚！

• 資料來源：許志義，中興大學大數據中心主任、《哈佛商業評論》



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