

中國文化大學 109 年度「教學實踐教師專業成長社群」籌備會議

社群名稱	從遊戲化中學習數位行銷			
召集人	姓名	鄭紹成	系所／職稱	國際貿易學系 副教授
	聯絡電話	02-28610511*35123	電子郵件	tigercheng@faculty.pccu.edu.tw

會議日期：109 年 5 月 6 日

會議時間：1200-1300

會議地點：大恩 713




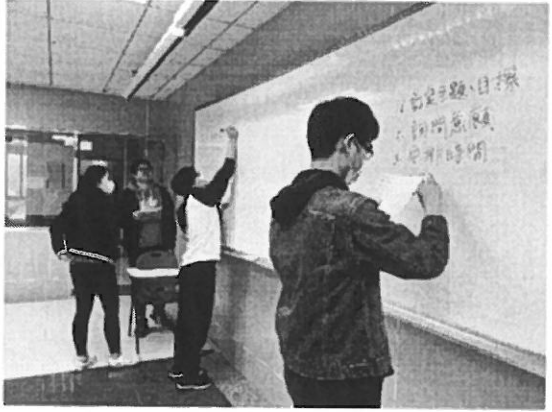
會議內容：

1. 討論課程內容
2. 討論分組狀況
3. 討論教具種類
4. 說明教具使用
5. 籌備課程分享

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6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	遊戲化介紹與設計		
活動日期	109年5月6日	活動地點	大恩 713
活動時間	13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：42 人
活動報導 (活動方式或內容簡述)	<p>通過遊戲的特性來改造學習機制，使得學習本身成為一項遊戲而不是將其中的內容通過遊戲表達出來，進而提高數位行銷學習動機。</p> <p>1. 遊戲化課程介紹 2. 遊戲化課程緣起 3. 遊戲化分組</p>		
執行成效	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 討論過程互助學習學生進行公開評論與討論。</p>		

		
活動照片	課程分組討論	遊戲化討論
		
	遊戲化小組競賽	遊戲化發表
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>	

遊戲化課程設計與介紹 GAMIFICATION

遊戲化

牌卡教學

牌卡可協助釐清特質、價值觀，幫助選擇與決定，生涯定向。

辨識情緒的種類，覺察感受的變化。

適用時機：這類的卡常在學校輔導工作裡頭被拿來使用，班級輔導或團體諮商、個別諮商都好用。

遊戲化是一種精神
將行銷活動轉化為更有趣的事

遊戲化貼近生活

運用關聯與想像的技巧來完成它們。

遊戲的每個回合都是獨一無二，充滿藝術性與主題性的過程，它們也可以透過與其他任何元素做組合，進而打開新玩法的可能性。

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：遊戲化課程設計與介紹

時 間：109年 5月 6日 星期三

地 點：思913室

許芷芬 A6211693	陳梅勳 A6219591
湯芷璿 A6219629	繆依廷 A6211634
王梓雯 A6232571	施曼玉 A6211600
李軒 A6252101	朱韋倫 A6211812
卓維均 A6211685	戚嘉文 A6222333
簡堂軒 A6211707	陳雅迪 A6219589
張淳澤 A6252799	沈翰青 A6211618
林佳慶 A6232534	李光耀 A6211642
羅嘉明 A6229266	彭嘉欣 A6232551
鍾思于 A6219967	鍾喬瑜 A6211758
蘇芝萱 A6212142	村言歡 A6211782
余沛菁 A6219856	王曼玲 A6219643

A6219597 曹靜雯	A725311 林恬亭
A6219562 曹心彤	A7207622 李沂璇
A6211609 蔡佩君	
A7225396 黃庭韻	
A7207533 邰家云	
A7225434 蔡語佳	
A7225515 羅子涵	
A7225256 顏靖滢	
A7207576 彭嘉琪	
A7225230 關維萱	
A7225477 邱有晴	
A7225353 葉芸彤	
A7207614 葉佳好	
A7207541 林湘凌	
A7200857 陳子穎	
A7225493 趙彩玲	