

# 中國文化大學 114 年度【教師專業成長社群】活動紀錄表

填表日期：114 年 5 月 27 日

本年度本社群第\_2\_次活動

|                            |   |              |   |
|----------------------------|---|--------------|---|
| <b>社群名稱</b>                | AI 運用在 ESG 企業行銷教學實踐   |              |   |
| <b>召集人</b>                 | 鄭紹成   | <b>系所／職稱</b> | 國際貿易學系/副教授  |
| <b>活動主題</b>                | 如何運用 ESG 在行銷上遊戲化教學  |              |   |
| <b>活動日期</b>                | 114 年 5 月 27 日  | <b>活動地點</b>  | 文化大學大恩 704  |
| <b>活動時間</b>                | 12 時 00 分至 15 時 00 分  | <b>與會人數</b>  | 1.社群出席成員：4 人<br>2.非社群出席成員：<br>(1)本校教師 <u>4</u> 人<br>(2)非本校教師 <u>    </u> 人<br>(3)學 生 <u>28</u> 人<br>(4)企業人士 <u>    </u> 人 |
| <b>活動報導</b><br>(活動方式或內容簡述) | <p>本活動透過遊戲化教學方式，將 ESG 理念融入企業行銷學習中，執行成效相當顯著。課程設計以實境模擬、任務挑戰及團隊競賽為核心，讓學員在互動過程中扮演企業決策者，實際操作如何在行銷策略中融合環境保護、社會責任與公司治理三大面向。透過遊戲機制，例如綠色產品行銷設計、利害關係人溝通挑戰及永續品牌評分系統，學員能在輕鬆氛圍中深度理解 ESG 概念與實務應用。執行成果顯示，學員參與率與回饋滿意度均超過 90%，並表示遊戲化學習有效提升了對 ESG 議題的興趣與實踐信心。此外，多數企業學員已計畫將此教學模式導入內部培訓與外部推廣活動。整體而言，活動成功透過遊戲化教學提升學習成效，強化 ESG 與行銷的整合應用，為企業培育永續創新思維提供新方向。</p> |              |   |

|                    |  |  |  |
|--------------------|--|--|--|
| <p><b>執行成效</b></p> | <p>本次運用 ESG 於行銷上的遊戲化教學執行成效良好，成功提升學員參與度與學習成效。透過設計互動式遊戲情境，如模擬永續品牌行銷策略、角色扮演利害關係人決策等，學員在遊戲過程中能主動思考 ESG 議題對企業行銷的影響，並學習如何將永續概念融入品牌溝通與行銷手法中。課程中採用積分競賽與團隊合作挑戰，激發學員投入度，提升學習動機。課後調查顯示，超過 90%的學員認為遊戲化教學方式生動有趣，幫助理解複雜的 ESG 概念，且願意應用於實際工作中。部分企業學員亦表示已規劃導入相關遊戲機制於內部 ESG 訓練及外部行銷活動中。整體來說，本次教學有效結合 ESG 理念與創新教學法，不僅提升學習效果，更促進企業在永續行銷上的創意思維與實踐力。</p> |  |  |
| <p><b>活動照片</b></p> |    |   |  |
|                    | <p>講師說明 AI 應用</p>  | <p>團體討論示範</p>  |  |
|                    |   |  |  |
|                    | <p>小組討論示範</p>  | <p>課程照片</p>  |  |
| <p><b>備註</b></p>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 並請將本電子檔 E-MAIL 至承辦人陳貞玲小姐 <a href="mailto:jenling@ulive.pccu.edu.tw">jenling@ulive.pccu.edu.tw</a>。</li> <li>3. 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。</li> </ol>  |  |  |