

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

社群 名稱	AI 運用在 ESG 企業行銷教學實踐		
召集 人	鄭紹成	系所／職稱	國際貿易學系/副教授
活動 主題	如何運用 ESG 在行銷上遊戲化教學		
活動 日期	114 年 5 月 27 日	活動地點	文化大學大恩 704
活動 時間	12 時 00 分至 15 時 00 分	與會人數	1.社群出席成員：4 人 2.非社群出席成員： (1)本校教師__4__人 (2)非本校教師__人 (3)學 生 __28__人 (4)企業人士__人
活動 報導 (活動 方式或 內容簡 述)	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。		

執行成效	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。		
活動照片			
	講師說明 AI 應用	團體討論示範	
			
	小組討論示範	課程照片	
備註	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。 2. 並請將本電子檔 E-MAIL 至承辦人陳貞玲小姐 jenling@ulive.pccu.edu.tw。 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。		