

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱：應用AI融入餐旅電子商務之教學創新計畫

貳、實施課程、授課教師姓名：觀光事業學系二必修課、授課老師:蔡倩雯

參、前言

本教學創新計畫旨在融入AI技術，應用於觀光系課程上，以促進學生在結合理論並運用AI技術，提高其實務水準與競爭力。本教學創新計畫依循理論：說明餐旅電子商務行銷理論，包括理論知識、理論應用、實作案例。以及融入A I於各組實作個案中：提供學生實際案例，引導他們運用AI技術執行相關任務，學生完成個案作品，公開於社群中，並進行評估與反饋，以確保教學效果。

本教學創新計畫有以下之成果：學生獲得觀光行銷理論與AI領域的深入理解，啟蒙、提高學生應用A I的能力，發掘學生的創新能力與自信心。教學模式得到改進與優化，提升教學質量與學生滿意度。培養學生跨領域思維和解決問題的能力，增強其競爭力和就業前景。

肆、計畫色及具體內容

AI 目前的發展現況是多方面的，包括分散式 AI、生成式 AI、可信任 AI、永續 AI 等四大方向。隨著 AI 技術的不斷進步，人們開始意識到 AI 對各行各業的潛在影響和價值（陳右怡，2022）。在教育領域，AI 融入教學已經成為一個重要的趨勢。透過 AI 技術，教學可以更加個性化、互動性更強，提高學習效果並擴展學生的知識面（吳奇，2024）。在觀光專業課程中，也開始融入 AI 的應用。越來越多的教師將 AI 課程納入觀光學院的教學計畫中，以培養學生在觀光領域應用 AI 技術的能力，以及應對未來觀光業發展的需求。

本系課程長期以來除了以學術知識之應用與發展個案實作研究為主之外，亦與國際社會發展實務趨勢相連結，是帶領學生們通往學用合一之重要的課程之一，為了減少學用落差，讓學生跟得上科技發展趨勢，有必要於課程中融入 A I 的應用，因此引發本教學創新之計畫。

首先，由知識系統出發，再融入相對應的 A I，以進一步加強課程的專業性和實用性，教學創新將有以下之特色：

一、**整合新科技教學：**以行銷理論作為基礎，學生將學習行銷策略的基本原則，並將融入 A I、網路社群等應用領域，以探索行銷的創新模式和可能性，運用電子商務平台模擬管理和推廣觀光餐飲業務，提升業務效率和服務品質。讓學生從理論到實踐逐步深入了解將 A I 融入行銷策略的應用和效果，並促進教學的創新與發展。

二、**課程教法設計符合未來發展趨勢：**本教學創新計畫規劃了以「行銷理論」為基礎，依據學生提出的不同行銷策略，選擇不同的 A I，應用於其個案實作上，循序漸進地培養學生的專業能力、應用 A I 能力和創新思維。嘗試讓學生透過實際 A I 應用案例學習、運用 A I 技術執行、實踐觀光業的行銷實際問題。

三、**實務導向教學**：計畫特色之一是提升學生在 AI 領域的興趣、自信、應用能力，讓他們能夠提升運用相應的 AI 工具進行行銷實務操作能力。

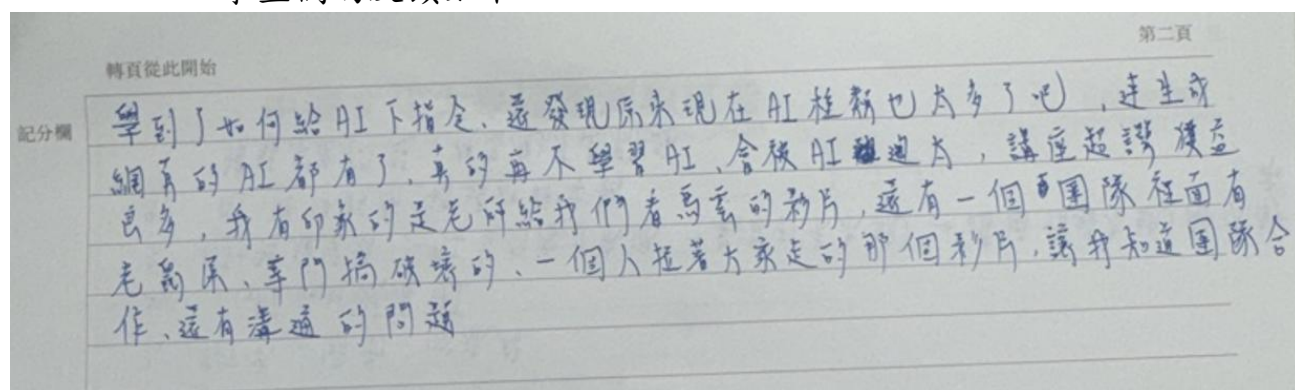
伍、實施成效及影響

由於 AI 浪潮席捲快速，觀光相關應用專業需要有融入有相對應的應用 AI 的教材，包括由學理上的理論基礎出發、實際案例和操作技巧等，因此，教學創新的應用上有其必要性，而後學曾經是觀光系運算思維種子老師，總是嘗試發展融入 AI 的教學創新方法，目前已有以下的改善成效：

一、學生學習成效

學生獲得觀光與 AI 領域的深入理解，提高個案實作研究的創新性與實用性。此外，生成式 AI 能夠根據學生的學習風格和需求，提供個人化的教學資源和指導，從而有效提升學習成效，補足教師課堂上的統一帶領。

學生們的反饋如下：



記分欄

加分

1. 組織結構

2. 這次的報告讓我真正的學到如何使用AI, 而不是無腦的使用。利用AI生成出的東西靈活運用, 而不是純下指令叫AI生成報告

心得：印象最深刻的章子是情緒與心情；印象最深刻的活動是老師讓我們閉上眼睛引導我們，然後讓我們許三個願望，全班一起說出願望最後開始划掉願望，很療癒。訪談組我学习到求取应具备的能力以及如何和同仁、領導相處，還有採訪提問的技巧；AI組我学习到用Manus生成公司網頁，用copilot、notion、teams進行公司內溝通。

心得

知覺與個人決策：因為老師帶領我們看了許多會混淆視覺的圖片，而這樣就思考人類的大腦是否會欺騙，但也可能使人會對於特定印象產生主觀的想法。或許沒有特定答案。But, what you see, what you think, will change your decisions.

我覺得陳朝雄那組的AI做的很完整，他們是直接放出AI生成的圖片，並且可以直接使用，不是感嘆科技的力量，也讓我覺得國中學程式語言的痛楚不堪一擊。

中國文化大學隨堂測驗試卷
Chinese Culture University Examination Sheet

開課系組 觀光系 科目 組織行為學 任課教授 蔡倩雯 2026 年 6 月 11 日
Class Course Lecturer Y M D
學系 組 二年級 班 學號 B4402931 姓名 彭昱齊
Department Section Grade Class Student ID No Name

記分	教師簽名或蓋章
Score	Lecturer Signature or Stamp

從此處開始寫起 試卷用紙務須節用

記分欄

第一組: 1. 悠境旅行

2. 匿名問卷、數據分析、情緒分析、疲勞分析

3. 匿名意見反映管道讓員工有發聲的機會、找出有問題但平常表達的員工之想法

第二組: 1. 智聯核心 Core AI Solutions $\Rightarrow$ AI 營運中樞、客製化 AI 模型微調

2. 賦能、系統化、數據化 Chat GPT、Manus AI

3. 初衷不是要取代人類，而是讓人們專注於創造，重複性工作交給 AI。

第三組: 1. 溝通 AI: BN Airways

2. Teams $\Rightarrow$ 相關員工專屬頻道、Chat GPT、Notion AI $\Rightarrow$ 數據庫、Copilot $\Rightarrow$ 設在 Teams 裡

3. 員工收到太多不關自己的訊息、可調閱部門數據、問卷回饋即時整理，避免於公司做出修正讓公司未來更好。

第四組: 1. AI 匠咖啡 (壓力管理) $\Rightarrow$ 結合 AI 科技與咖啡職人精神

2. 線上點餐、會員記錄、AI 推薦 (照心情分析); Manus AI、Chat GPT

3. 讓客人喝咖啡喝得更有溫度且體貼、解壓。

第五組: 1. 人格與價值觀 AI: Mindsip (飲料店)

2. 分析數據、人力配置、效率分析、庫存預測、營運管理; Chat GPT、Manu AI

3. 減低員工壓力、降低重複性任務並提升效率、輔助員工降低員工負擔，讓員工上班不再充滿負面感。

第六組: 1. 衝突與協商 $\Rightarrow$ 心流站

2. 情緒打卡系統、AI 情緒量表、壓力量表、追蹤與關懷; Chat GPT

3. 分析壓力來源、承接使用者的情緒並解決、讓使用更瞭解自己。

A: 學到了如何善用 AI 而不是歌頌 AI、團隊合作。

可轉頁再寫

二、教師教學模式得到改進與優化

融入 A I 之教學方法，能夠給予其他老師參考建議，提升未來教學質量與學生滿意度。

教學現場上總是充滿了學生們低頭看手機、腦袋已神遊的普遍現象。我個人的課程總是要學生在課堂上必須聚精會神在如何把課程理論實踐在虛擬企業上，而學生們比我們想像得還要聰明，認真的同學 54 人中約有近 2/3 是可以完成課程要求的。看著他們的作品，身為老師的我很是開心與欣慰，當然，也有那種都要考試了，還在問期末報告要怎麼做的。比例是十分之一，當然被我 F A I L 掉。

為完成這一個教學計劃，我個人把握機會接受相應的 AI 知識和技能培訓，以有效地融入 AI 相關課程，除了加入校內通識教育中心鄒老師的學習團隊之外，線上自我學習或校外訓練機構，皆是我豐富的學習來源。

三、 培養學生跨領域思維和解決問題的能力，自信心、增強其競爭力和就業前景。

學生在學習過程中，亦發現所需 A I 可能因為科技發展，時常彈性調整，變動性大。於是，學生們為了完成各組自己設定的、問題類型、經營目標，而應用不斷發展的、不同的 AI 技術，達成課程要求，此種靈活的教學方法和教學模式，讓學生的學習需求和技能培養進入了自我學習模式：必須不斷地自我解決問題、精準選擇 A I、精準使用命令語句，以順利使用 A I 完成虛擬企業個案的經營任務。

此外，亦有部分少數學生基於拒絕學習新知、仍然沈浸於自我世界中、即遭遇了以下困難：對 AI 概念的理解困難、或因此課程結束、小組友誼也結束的窘境。解決辦法在未來之建議：以分組方式提升學生彼此團隊互助，以及，提供個別化的學習支持和指導，包括額外的解釋、示範和實踐機會，以幫助學生克服對 AI 概念的困難，並提高其學習動機和興趣。或者，需要針對不同程度的學生提供差異化的教學方法和支持。（然而，實務上，仍然發生同學們友誼重組。

學生作品案例如下：



1



2



3



4



5



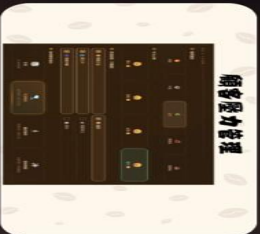
6



7



8



9



10



11



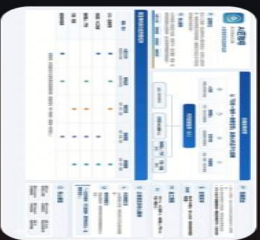
12



13



14



15



16



17



18



19



20

柒、結論

本教學創新計畫以「應用 AI 融入餐旅電子商務之教學創新」為核心，透過結合餐旅電子商務行銷理論與人工智慧技術，建構兼具理論基礎與實務應用之教學模式，有效提升學生之專業知識、數位科技素養及創新實作能力。研究結果顯示，學生在課程參與過程中，不僅能理解觀光餐旅電子商務相關理論，更能透過生成式 AI 及各類數位工具之運用，完成虛擬企業經營、行銷策略規劃及個案實作等任務，展現跨領域整合與問題解決能力。

此外，本計畫透過實作導向與專案式學習設計，提升學生之自主學習能力、團隊合作精神與創新思維，並增進其對未來職場數位轉型趨勢之認知與適應能力。學生回饋普遍肯定 AI 工具對於學習效率、創意發想及實務應用能力之提升效果，顯示 AI 融入專業課程已具備顯著教學成效。

對教師而言，本計畫亦促進教學方法之創新與優化，透過持續精進 AI 知能與教材研發，建立符合未來高等教育發展趨勢之教學模式，並提供其他教師作為教學創新之參考依據。未來建議持續深化 AI 應用教材之發展，建立分層教學機制與差異化輔導策略，協助不同程度學生有效掌握 AI 技術，同時強化團隊合作與跨領域整合能力之培養。

綜上所述，本計畫成功達成 AI 融入觀光餐旅專業課程之教學創新目標，不僅提升學生學習成效與專業競爭力，也為觀光餐旅教育數位轉型提供具體可行之教學模式與實務經驗，對未來觀光產業人才培育及高等教育創新發展具有重要參考價值。

參考文獻

陳右怡 (2022)，「AI 未來四大方向：分散式 AI、生成式 AI、可信任 AI、永續 AI」，電腦與通訊，

<https://ictjournal.itri.org.tw/xcdoc/cont?xsmsid=0M208578644085>

[020215&sid=0M348567446769376687](#)，上網檢視日：2025，10，24。

吳奇（2024），「教育第一線視角下，生成式 AI 融入教學生態系的多模態」，翻轉教育，<https://flipedu.parenting.com.tw/article/008926>，上網檢視日：2024，03，18。