



全球產業趨勢分析

時間：2024-11-26

地點：黑天鵝

本課程希望打破傳統專題式報告模式，導入『團隊導向學習法』，重新設計良好的團隊合作模式，讓團隊成員學習期間更加開心，也可以防止不必要衝突或搭便車現象，即使有衝突也可以透過溝通理解彼此觀念上差異。另外，為了強化學生獨立思考與自主學習，本計畫同時將引入【多元學習成效評量】，除了傳統成績定義學生表現外，導入【同儕評量】與【企業導師評量制度】，讓學生不在只追求單一旦固定正確答案，帶領學生「跳出框架」，打破「紙上談兵」之教學環境與教學模式，在商管學院課程中，講述基本概念後，讓學生能夠舉一反三，訓練學生如何提綱挈領，抓到關鍵知識，而非片斷式知識傳達，另外，團隊導向學習法一重要關鍵為學生課前對教材認知，如何以最有效率方式讓學生課前取得教材，此時，數位工具導入將扮演催化濟角色，淡江大學數位教學系統以【iclass 數位平台】為主，教師於 iclass 數位平台上傳教學教材、影音資料、課堂作業、小考、點名紀錄、課程公告、作業討論區。教師於 iclass 數位平台上可以實現行動學習，便於跟學生互動，並透過直覺式管理課堂與學生活動進度，iclass 數位平台上輔助教學主要是以非同步的方式與教師、教材、及同儕進行互動與回饋，非同步學習教材運用多種科技，例如討論版等，增強互動的動機及有效性，本計畫導入「商業模式圖 (Business Model Canvas)」架構，「商業模式圖」為協助企業創造價值、傳遞價值與獲取價值之工具，本計畫將透過團隊學習法翻轉教學場域，並以數位 iclass 平台強化團隊學習效率，以提升學生自主學習與團隊學習精神，將傳統教師中心課堂模式轉變成以「學生為核心」之學習場域，如此方式更符合社會環境相處模式，現實社會與工作環境中並非以個人為主，而是團隊導向，可讓學生學習如何與團隊成員互動與溝通，同時讓學生了解如何對團隊成果與績效進行承擔與負責。設計思考模式共包含五大步驟，依序為同理 (Empathize)、定義 (Define)、發想 (Ideate)、原型製作 (Prototype)與測試 (Test)五大步驟 (如下圖 10)。設計思考應用於 EMI 行銷管理學，究竟會是什麼樣子呢？首先，同理(Empathize)意指研發者或發明家必須盡可能了解使用者想法，可以藉由實地觀察或者深度訪談方式探索使用者真實需求、背景、價值觀等 (Dogantan, 2023; Das & Kar, 2024)，而在訪談者必須從目標客群角度出發，此為同理心，才能更明白目標客群動機與心智。在 EMI 行銷管理學課程當中，引領參與學生們一起重新思考、重新了解行銷問題，進而了解行銷實務遇到的挑戰，並依此創造出創新的行銷策略，同理心方法有很多，蒐集資料、課程內容講解與業師講解等都包含在內另一個重要方法就是「角色扮演」，透過不同角色體驗讓學生練習「專家訪談」的橋段，學生從扮演中能夠抓出「目標客群」的反應及其背後的價值觀。



全球產業趨勢分析

時間：2024-11-26

地點：黑天鵝

