

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	沉浸式商用英文	授課 教師	劉佩勳 LIU, PEI-HSUN
	IMMERSIVE BUSINESS ENGLISH		
開課系級	共同科－外語 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGFXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、奠定專業知識之基礎，加強跨領域之學習能力，以符合時代潮流社會需求。			
二、培養獨立思考與實踐之能力，強化自我學習及團隊合作之精神。			
三、訓練聽、說、讀、寫、譯的能力。			
四、培育學生人文素養。			
五、培育學生國際觀及跨文化溝通能力。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 具備各系自訂之外語畢業檢定能力。(比重：20.00)			
B. 具備資料收集、書面及口頭報告的能力。(比重：20.00)			
C. 具備獨立思考、團隊合作與溝通的能力。(比重：20.00)			
D. 具備網路自主學習的能力。(比重：20.00)			
E. 具備國際觀與跨文化的認知。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00)			
2. 資訊運用。(比重：15.00)			
3. 洞悉未來。(比重：20.00)			
4. 品德倫理。(比重：15.00)			
5. 獨立思考。(比重：20.00)			
6. 樂活健康。(比重：5.00)			
7. 團隊合作。(比重：10.00)			
8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	本課程主要目的在增進學生職場英語溝通能力，透過結合AI與XR工具，讓學生體驗沈浸式商用英文學習，課程前段由教師主授，帶領學生以商務實境模擬方式引導學生正確英文用語及表達，並引導學生以小組團隊合作方式著手進行商用英語情境文案創作，接著，本課程將由業界專家指導學生將英語情境文案作品納入AI資訊軟體應用活動，並於期末發表成果。				
	This course aims to help students develop business English communication skills in the globalized community. It integrates AI and XR tools to provide students with immersive commercial English learning experiences. Students will learn the conventions and expressions of business conversation and correspondence through discussion, short exercises and writing tasks.				
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應					
將課程教學目標分別對應「認知（Cognitive）」、「情意（Affective）」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。					
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。					
二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。					
三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。					
序號	教學目標(中文)		教學目標(英文)		
1	1. 增加相關職場英語字彙及用語 2. 培養職場情境中的英文基本寫作能力 3. 具備AI思維與認識AR/VR新科技		1. To help students increase vocabulary learning and language expressions for workplace. 2. To develop students' basic English writing skills essential for workplace. 3. To help students gain AI thinking and knowledge of AR/VR technologies.		
2	1. 具備基礎的職場英語口說及聽力表達 2. 參與設計與製作AR/VR互動情境素材 3. 利用AR/VR新科技學習職場英語		1. To equip students with basic speaking and listening skills essential for workplace. 2. To involve students in the design and production of AR/VR interactive scenario materials. 3. To guide students to be able to utilize AR/VR technologies to learn workplace English.		
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	ABCDE	12345678	發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註

1	112/09/11~ 112/09/17	Introduction	
2	112/09/18~ 112/09/24	Invited speech I	
3	112/09/25~ 112/10/01	Unit 2: Business Etiquette (How to shake hands)	
4	112/10/02~ 112/10/08	Unit 2: Business Etiquette (Starting a conversation)	
5	112/10/09~ 112/10/15	Unit 2: Business Etiquette (Table manners)	
6	112/10/16~ 112/10/22	XR project & AI video (AR Space)	
7	112/10/23~ 112/10/29	Display Picture、Text、Video、3D model	
8	112/10/30~ 112/11/05	Quiz Module & Interactive buttons	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	Field trip	
11	112/11/20~ 112/11/26	Unit 5: Trade show (Applying for a trade show with detailed information)	
12	112/11/27~ 112/12/03	Unit 5: Trade show (Ironing out the details of a trade show)	
13	112/12/04~ 112/12/10	Unit 5: Trade show (Making a big sale in a trade show)	
14	112/12/11~ 112/12/17	VR background & Switch VR Scenes(or AR Target Image)	
15	112/12/18~ 112/12/24	Display Picture、Text、Video、3D model	
16	112/12/25~ 112/12/31	Quiz Module & Interactive buttons	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
18	113/01/08~ 113/01/14	Invited speech II	
課程培養 關鍵能力			
跨領域課程			
特色教學 課程			
課程 教授內容		邏輯思考 A I 應用	

修課應 注意事項	
教科書與 教材	採用他人教材:教科書、影片
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈Expansion activity〉：20.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。