

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

| | | | |
|--|---|----------|---------------------|
| 課程名稱 | 使用者體驗創新行銷企劃 | 授課 教師 | 沈俊毅 SHEN,CHUN-YI |
| | USER EXPERIENCE INNOVATION DESIGN AND MARKETING PLANNING | | |
| 開課系級 | 教科四 P | 開課 資料 | 實體課程 選修 單學期 3學分 |
| | TDTXB4P | | |
| 課程與SDGs 關聯性 | SDG4 優質教育 | | |
| 系（ 所 ） 教 育 目 標 | | | |
| 培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。 | | | |
| 本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重 | | | |
| A. 應用教學設計之能力。(比重：40.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：40.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：5.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：5.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00) | | | |
| 本課程對應校級基本素養之項目與比重 | | | |
| 1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：10.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：30.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00) | | | |
| 課程簡介 | 本課程將介紹使用者體驗與設計思考之概念與技巧，深入探討使用者的需求，並說明行銷企劃之概念與策略，且讓學生利用使用者體驗研究之發現，撰寫創新行銷企劃書。 | | |

| | |
|--|--|
| | This course will introduce the concepts and techniques of user experience and design thinking, deeply explore the needs of users, and explain the concepts and strategies of marketing planning, and allow students to use the findings of user experience research to write innovative marketing plans. |
|--|--|

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 | 了解設計思考之概念 | Understand the concepts of design thinking |
| 2 | 應用使用者體驗研究方法 | Apply user experience research methods |
| 3 | 了解行銷企劃之概念 | Understand the concept of marketing planning |
| 4 | 撰寫創新行銷企劃書 | Write an innovative marketing plan |

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 | AB | 123 | 實作 | 實作 |
| 2 | 技能 | CD | 456 | 實作 | 實作 |
| 3 | 認知 | E | 7 | 實作 | 實作 |
| 4 | 技能 | F | 8 | 實作 | 實作 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內 容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|----------------------|----|
| 1 | 114/09/15~ 114/09/21 | 課程大綱與上課規定 | |
| 2 | 114/09/22~ 114/09/28 | 使用者體驗與設計思考 | |
| 3 | 114/09/29~ 114/10/05 | 使用者體驗研究方法 | |
| 4 | 114/10/06~ 114/10/12 | 行銷企劃書架構與格式 | |
| 5 | 114/10/13~ 114/10/19 | 產品開發策略發想 | |
| 6 | 114/10/20~ 114/10/26 | 外部環境與競爭對手 | |
| 7 | 114/10/27~ 114/11/02 | 消費者行為 | |

| | | | |
|--------------|-------------------------|--|------|
| 8 | 114/11/03~ 114/11/09 | 期中報告 | |
| 9 | 114/11/10~ 114/11/16 | 臺灣教育科技展 | 校外教學 |
| 10 | 114/11/17~ 114/11/23 | 行銷策略 | |
| 11 | 114/11/24~ 114/11/30 | 專家演講 | |
| 12 | 114/12/01~ 114/12/07 | 使用者體驗願景設計 | |
| 13 | 114/12/08~ 114/12/14 | 定價策略與行銷通路 | |
| 14 | 114/12/15~ 114/12/21 | 期末報告 | |
| 15 | 114/12/22~ 114/12/28 | 行憲紀念日(放假一天) | |
| 16 | 114/12/29~ 115/01/04 | 開國紀念日(放假一天) | |
| 17 | 115/01/05~ 115/01/11 | 彈性教學週 | |
| 18 | 115/01/12~ 115/01/18 | 彈性教學週 | |
| 課程培養 關鍵能力 | | 問題解決 | |
| 跨領域課程 | | | |
| 特色教學 課程 | | 專題/問題導向(PBL)課程 | |
| 課程 教授內容 | | 邏輯思考 | |
| 修課應 注意事項 | | 生成式AI倫理聲明：本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用AI進行協作和互學，以提升課程成果，採取有條件開放生成式AI。請同學註明如何使用生成式AI於作業或報告。同學應在課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明他們如何使用生成式AI，例如進行議題發想、文句潤飾或或結購參考等，如果經查核發現使用生成式AI但未在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新評分或不予計分。 | |
| 教科書與 教材 | | 自編教材：簡報、講義 | |
| 參考文獻 | | | |
| | | | |

| | |
|--------------|--|
| 學期成績 計算方式 | ◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： % |
| 備 考 | 「教學計畫表管理系統」網址： https://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科 書，勿非法影印他人著作，以免觸法。 |