

淡江大學 114 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	電子商務實務	授課 教師	李明真 LEE, MING-CHEN
	PRACTICALITY OF ELECTRONIC COMMERCE		
開課系級	資工一碩專班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TEIXJ1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、培養獨立研究解決問題。 二、提昇研發能量創意設計。 三、厚植資訊工程專業知能。 四、養成自發自主終生學習。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 獨立解決問題能力。(比重：20.00) B. 獨立研究創新能力。(比重：20.00) C. 論文撰寫發表能力。(比重：20.00) D. 資訊工程研發能力。(比重：10.00) E. 專案計畫管理能力。(比重：20.00) F. 自主終生學習能力。(比重：10.00)			
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：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			

課程簡介	電子商務，簡稱電商（E-commerce）是指透過電子媒介，例如網際網路，進行商品或服務的銷售和交易的一種方式。它包括網路商店、網路市場和網路交易平台等，讓消費者可以在線上進行購物，不需要移動到實體商店進行交易。
	E-commerce refers to the sale and transaction of goods or services through electronic media, such as the Internet. It includes online stores, online marketplaces, and online trading platforms, allowing consumers to shop online without having to physically visit a store.

### 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	了解電子商務實務與應用	Understanding E-commerce Practices and Applications
2	了解電子商務的發展與趨勢	Understanding the Development and Trends of E-commerce

### 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	ABCDEF	12345678	講述、討論	測驗、作業、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、活動參與

### 授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	115/02/23~ 115/03/01	第一章 課程介紹與教學規定	
2	115/03/02~ 115/03/08	第二章 電子商務的發展與特性	
3	115/03/09~ 115/03/15	第三章 電子商務經營模式	
4	115/03/16~ 115/03/22	第四章 電子商務交易流程	
5	115/03/23~ 115/03/29	第五章 電子支付與交易安全機制	

6	115/03/30~ 115/04/05	第六章 網路行銷	
7	115/04/06~ 115/04/12	第七章 社群行銷	
8	115/04/13~ 115/04/19	第八章 O2O與OMO行銷	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中報告	
10	115/04/27~ 115/05/03	第九章 電商商圈與開店評估	
11	115/05/04~ 115/05/10	第十章 行動商務的創新應用	
12	115/05/11~ 115/05/17	第十一章 物聯網與電商應用	
13	115/05/18~ 115/05/24	第十二章 大數據與電商應用	
14	115/05/25~ 115/05/31	第十三章 人工智慧與電商應用	
15	115/06/01~ 115/06/07	第十四章 ChatGPT在電商領域的應用	
16	115/06/08~ 115/06/14	第十五章 電商網站與品牌App設計	
17	115/06/15~ 115/06/21	第十六章 電子商務安全與法律議題	採非同步遠距教學 實施補充教材教學
18	115/06/22~ 115/06/28	期末繳交創業計畫報告	採非同步遠距教學 實施補充教材教學
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域) 融入資訊科技人工智慧於教學中		
特色教學 課程	翻轉教學課程 融入資訊科技人工智慧於教學中		
課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項	1. 第一週務必出席，注意修課說明與規範 2. 第一週即開始點名並核計出席成績，加退選後才選課及到課者，需自行承擔缺席扣分之分數，無法接受者請勿選。 3.課程所有學習活動與計分評量皆採限時完成，逾時不候，無補點、補交或補測，無法接受者請勿選。		
教科書與 教材	自編教材:簡報、學習單 採用他人教材:講義、影片		

參考文獻	1.電子商務與網路行銷-劉文良著 2.電子商務實務與ChatGPT應用-勁樺科技 編著 3.電子商務8堂一點就通的基礎活用課-榮欽科技著
學期成績 計算方式	◆出席率： 40.0 %    ◆平時評量：10.0 %    ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈活動參與〉：10.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※「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。</b>