

表格 2-6

健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	企管系	授課教師	歐陽惠華
分機	7117	E-mail	oyhh@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	創業管理實務	課號	BA0536 /
授課學期	1112	授課班級	乙
授課人數	57	必 / 選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
課程策略及特色			
<p>本課程在於使學生瞭解商業模式的各項要素、建構商業模式的原則、進而培養分析、評估及建立商業模式、推動商業模式創新的能力。</p>			
教學計畫			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 從桌遊學習商業模式邏輯。 2. 建立一頁式操作表格規劃能力。 			
評量施實方法(學生學習成效說明)			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 提高到克出席率 2. 以表格代替文字敘述，減少文字能力不足的學習困境。 			
具體成果			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 更正同學何謂理論與工具的不同。 2. 引導部分同學從桌遊學邏輯。 3. 重新理解定義管理專有名詞。 			

本教學創新課程之後續影響

1. 教學方法需要更簡單。
2. 重複練習次數要增加。
3. 1對1教學需求非常迫切。

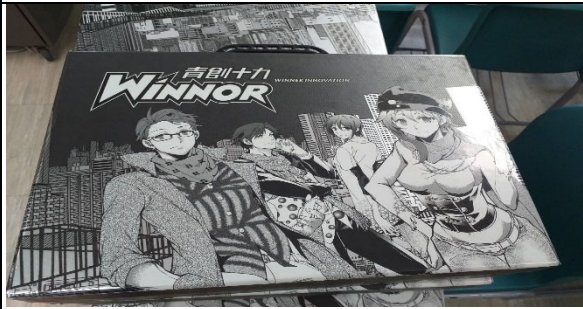
活動照片



圖 1：桌遊活動



2：桌遊活動



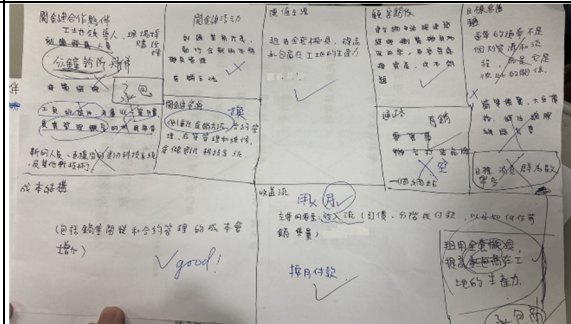
3：桌遊活動



圖 4：桌遊活動



圖 5：桌遊作業



6：作業表現

1. 附件檢核

- 申請表
- 成果報告(書面)
- 成果報告(影音)
- 課程教材：講義、投影片

- 課程回饋意見表
- 回饋意見分析
- 其他

課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	創業管理實務
學 期	1112
授課教師	歐陽惠華
應收份數	(57)份
實收份數	(52)份
有效份數	(50)份
回饋結果	
激發更多想法	4.2
提升學習興趣和動機	4.1
對於學習有顯著幫助	4.0
教學內容有達到預期	4.0
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.5
希望能有更多類似創新創意課程	4.6
上述結果整體平均	4.3
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	桌遊遊戲步錯，可以多玩一下。
缺 點	桌遊遊戲規則太複雜
其他建議	期末九張投影片很難做，覺得九宮格太理論，。希望多玩桌遊