

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program (Cover Page)

計畫編號/Project Number：PBM107043

學門分類/Division：商業及管理

執行期間/Funding Period：107 年 8 月 1 日至 108 年 7 月 31 日

計畫名稱/Title of the Project：「創新創業競賽」融入「行銷管理」
課程教育成效之行動研究

配合課程名稱/Course Name：數位行銷、行銷管理

計畫主持人(Principal Investigator)：許宜庭

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：明新科技大學管理研究所

繳交報告日期(Report Submission Date)：108 年 7 月 31 日

一. 報告內文(Content)

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

1.1 研究背景與動機

在全球化的趨勢下，創業與創新必須有多領域的整合，而不再只是針對單一元素或技術上的創新，應結合更多元化的研究方法，才能有不同的發展。陳瑜芬與賴明娟(2007)指出創業競賽強調的是知識的連結，讓學生學習創業計畫需要整合哪些元素以培養學生更完整的經營知識。台灣逐漸提倡創新創業競賽，使得學生在競賽中達到「做中學」的效果，在參賽過程中，隊員相互激發創造力與培養問題的解決能力，學習整合多重領域的知識(張誠新，2008)。創新創業競賽亦是現今學校培育創新創意創業人才的相關活動，透過參與競賽模擬實際環境做決策，而競賽過程中面臨的事物，可以達到創新創業的學習效果之機制稱之為「競賽學習」(逢甲大學創業教育發展中心，2012)。近年來隨著創業的興起，使得創新創業競賽活動在國內外不僅受到學校的關注，也有許多企業以及政府機構紛紛舉辦創新創業競賽，期望能夠將學術結合實務，激發更多創新創意吸引許多學生參與競賽，而創新創業競賽逐漸進而變成將專利技術商品化與創意具體化的推手之一(陳建源，2008)。

隨著產業環境快速變遷，傳統型態的團隊已無法迅速解決顧客需求，因此聯合國國際應用系統分析協會(International Institute for Applied Systems Analysis, IISAS)(2014)在其公佈的「全球能量評估(The Global Energy Assessment)」研究報告的第24章「技術創新系統政策研究(Policies for the Technology Innovation System)」中提及創新產業的管理程必須改良以往傳統的線性評估過程(如圖 1 所示)，認為創新性產業的管理過程與傳統線性管理模式的不同處有以下三點：

- (1) 必須由以往的單向式線性鏈結(Linear chain-linked)改變為在各個創新階段都必須相互回饋的互動機制(Multiple feedback)。
- (2) 系統必須包括供應端的推力(Supply push)及需求端的拉力(Demand pull)兩個部份；前者由新知識的產生為主導，後者則須由創新的需求做為出發點。
- (3) 整個系統須涵蓋事件的參與者(Actor)、資訊流通網路(Network)及組織、制度(Institution, I)的需求，但由於對創新性產業而言，因缺乏使用經驗，故使用者間彼此間資訊流的方向及所須溝通內容無法在事先即予以掌握，因此須重新設計出一套適合所有使用者的流程是有困難的。

明新科技大學提倡創新、創意、創業的三創新教育，在日常的教學相當鼓勵學生參與競賽，本人指導學生參與創新創業競賽亦卓有成效，故本研究欲了解在這參與競賽風氣蔚為興盛的教育環境之下，參與創新創業競賽對「數位行銷」課程的教育成效影響，並利用，透過評估、計畫、行動、反思、評值等過程(行動研究法)，修正「數位行銷」課程的教學方法、課程內容及競賽的指導模式，而行動研究法因具有下述的特點(蔡清田，2000)，故本研究選擇行動研究法做為本研究的研究方法。

- (1) 從實務觀點而言，它是實務工作者對實際工作情境，採取具體行動並進行研究，改進實務工作。
- (2) 從反思觀點而言，在鼓勵實務工作者，從實務工作當中進行反思。
- (3) 從專業觀點而言，在透過行動，進行實際工作的研究，增進專業活動的品質。
- (4) 從專業團體的觀點，行動研究在支持實務工作者及所屬的專業團體，能夠有效的因應實務工作挑戰，以反省思考、創造改革的方式，因應實際工作情境。

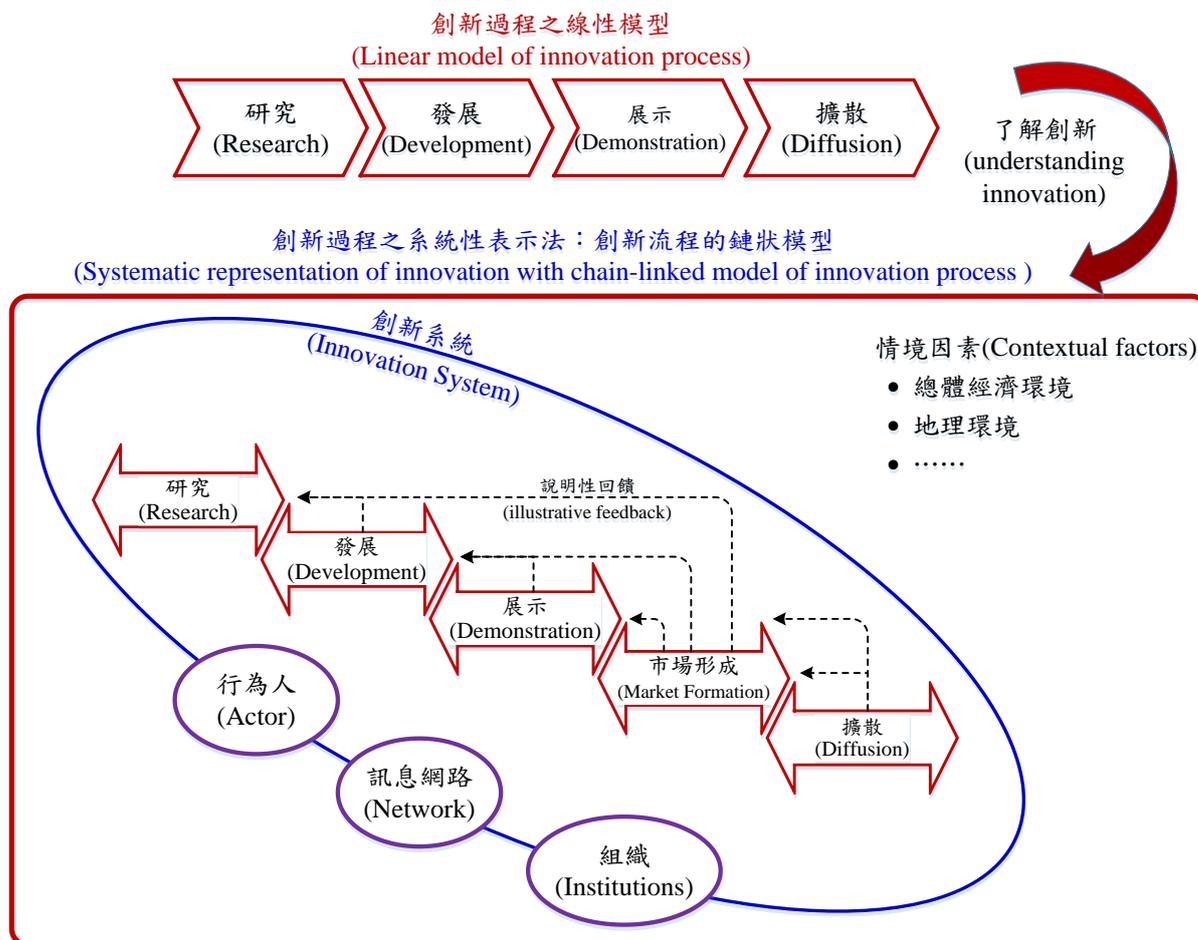


圖 1 具創新元素的創新管理架構(資料來源：IIASA，2009)

1.2 研究目的

本研究所涵蓋的領域相當廣闊，包括參與比賽的學生與授課教師(研究者)，單一向度的觀察與介入(例如：只針對參與競賽的學生)並無法反應整個過程之變化，故研究者擬藉由實際的行動與參與，以多面項的角度及觀點，協同介入學生參與比賽的過程。期待增強參與比賽的學生及授課教師(研究者)的合作關係，過程中所有參與者透過對談進行評估、計畫、行動、反思評值之研究步驟來瞭解「創新創業競賽」融入「數位行銷」課程教育成效，修正「數位行銷」課程的教學方法、課程內容及競賽的指導模式，以達到課程設計的改善及增加教育成效的目的，綜上所述，本研究之研究目的有以下五點：

- (1) 藉由行動引發研究相關人員對「創新創業競賽」融入「行銷管理」課程教育成效之反思及共識。

- (2) 了解研究者與其他研究參與人員形成夥伴關係之過程。
- (3) 強調可增加授課教師及參與比賽的學生具有解決實務問題之能力。
- (4) 評值「創新創業競賽」融入「行銷管理」課程後之具體改變狀況。
- (5) 利用研究結果，分成三個方向來改變「行銷管理」課程的教學方式：
 - (a) 結構的改變，包括課程進行方式改變、教學人力結構改變(是否引進業師教學)、教學紀錄方式改變等。
 - (b) 過程的改變，觀察研究過程中因為行動所造成的所有改變。
 - (c) 結果的改變，觀察介入前、後參與競賽學生表現是否有所改變。

2. 文獻探討(Literature Review)

2.1 本研究「創新創業競賽」之定義

近年來由於創新、創意及創業教育受到全球重視，各民間團體、企業及大專院校紛紛舉辦相關的創新創業競賽，使得學生在競賽中達到「做中學」的效果，並透過競賽學習整合多重領域的知識(張誠新，2008)。創新創業競賽是透過模擬真實的情境，引導參賽團隊在競賽過程中，不僅學習商業技巧及專業知識，更強調在參賽過程中，隊員相互激發創造力與培養問題的解決能力，是一種情境式學習(溫肇東，2003)，創新創業競賽在現今已成為學術結合實務的重要平台。本研究「創新創業競賽」之定義為透過參與創新創業競賽活動，增加人與人之間的溝通、激發不同創意想法，在競賽過程中，將學術與實務結合達到「做中學」的效果。在這全球化的世代，創新創業競賽已成為對於創業、創意及創新結合有興趣之年輕學子的交流平台，將創意實體化為創新(產品)，進而培育未來的創業人才。

2.2 競賽學習

近年來國內外注重創新創業教育，提倡實務與理論的結合，競賽強調知識整合、團隊合作，透過競賽達到學習成效的學習作法，定名為「競賽學習」(逢甲大學創業教育發展中心，2012)，競賽學習亦指透過競賽而達到之學習成效。學習成效為學習者在學習中及學習後之認知的形成性與其學習能力所表現之行為改變成效(許貴序，2002)。在競賽的過程之中，參與者可學到團隊合作、人際溝通及情緒管理(張誠新，2008)。

溫肇東、羅育如與林大溢(2010)研究結果顯示，曾經參與創業競賽，並且在競賽中擔任重要角色的參賽者，在往後的工作選擇時選擇風險高的職業或是自行創業的意願會較高。創業競賽不管在台灣還是在國外，皆逐漸受到重視，它能夠提供學生或參賽者，在模擬情境下學習課堂教課書上學不到的經驗。在國內外許多大學都有開設創業教育相關課程，並且紛紛舉辦及鼓勵學生參與創業競賽(溫肇東，2003)。

本研究將「競賽學習」定義為：透過參與競賽，除了將課堂上學習到理論運用於數位行銷實務外，並累積學習其他多方面的經驗，並可透過以下七個指標衡量學習成效(Edelenbos & Van Buuren, 2005)，本研究擬利用收穫程度及了解程度做為衡量的主要基準。

- (1) 收穫程度：了解競賽參與者對本課程心裡感受過程。
- (2) 了解程度：對於「行銷管理」的整體想法、概念及過程。
- (3) 認知與創造力：建構有意義及有效果之創造力。

- (4) 使用方法：了解如何去應用課堂所學到的理論知識及方法於競賽過程。
- (5) 高層次學習：進一步的去思考及分析學習的意義及未來應用範圍。
- (6) 心理層面之感受：競賽參與者的學習動機、態度與認知是否發生改變。
- (7) 自信與準備程度：學習者對於參與學習事項的自信心與準備程度。

2.3 行動研究法

行動研究法淵源於杜威的民主傳統，行動研究法(Action research)這個名詞是在 1944 年由 Kurt Lewin 開始使用。最初的概念是「社會行動的一系列螺旋式決策」，基本步驟是針對問題進行重複循環的分析、監測、再概念化、計畫、執行及評值成效(楊瑞珍、陳美燕、黃璉華，2001; Lewin, 1958)。行動研究是有彈性的、反覆循環的、主觀的、在過程中追求進步並有其獨一無二的脈絡的一種研究方法(Morrison & Lilford, 2001)。

Kemmis (1993)對行動研究下了以下定義：

- (1) 目的在「改善」研究參與者的實務、對實務的理解及實務所發生的情境的「合理性」與社會正義，非透過數學、概念分析、實驗室實驗或實地實驗等方法來支配社會生活的法則。
- (2) 行動研究的進行必須符合「參與者」(participatory)原則，社會情境的構成者及安排者都必須參與行動研究，才能夠落實並改善社會情境。
- (3) 行動研究的研究對象包括參與者本身的行動，以及賦予行動意義的社會、歷史、文化環境和觀點，而不只是表象的行為。
- (4) 在方法上，研究者必須「協同」(collaborate)並循環的進行「反省」(reflect)、「計畫」(plan)、「行動」(act)、「觀察」(observe)等活動。
- (5) 在態度上，研究參與者的心理面必須願意在行動研究的過程中體現民主精神，以營造能夠創造合理性共識的環境(潘世尊，2004)。在行動研究者的眼中，永遠沒有標準答案或真理，只有不斷反省和改變。

行動研究主要目的為「改善」現行的實務工作，其執行步驟為：計畫、首次行動步驟、調整、反省、再思考與評鑑，不斷循環形成螺旋狀(Lewin, 1958)，詳如圖 2 所示，但因行動研究法是以學生(參與者)為主體，因此其研究成果有很強的針對性，即使是相同的研究過程，因研究對象不同，其研究成果亦可能無法完全類比適用，以本研究為，例，因為是以明新科技大學(私立技職體系)的學生為研究對象，其研究成果如要應用在國立大學的學生即可能有一定困難，其他諸如學生是否有工作經驗，亦可能影響到研究的成果的適用性。

評值行動研究方案之成效，可藉由參與(Participation)、關係(Relationships)、能力建立(Capacity building)、賦權(Empowerment)、成效(Products)、政策/常規之改變(Policy/ Procedure change)、社區工作(community work)等項目為評值指標，經由與參與者之共同討論，擬定行動指標客觀評值(Chrisman, Senturia, Tang, & Gheisar, 2002)。

行動研究普遍運用在教育領域中，截至 2018/01/15 為止，在台灣全國碩博士論文資訊網鍵入「行動研究」與「教育」，初步的搜索結果約有 5361 篇，故利用行動研究法改善教學現場實務為教育界普遍認可及採用的研究方法。

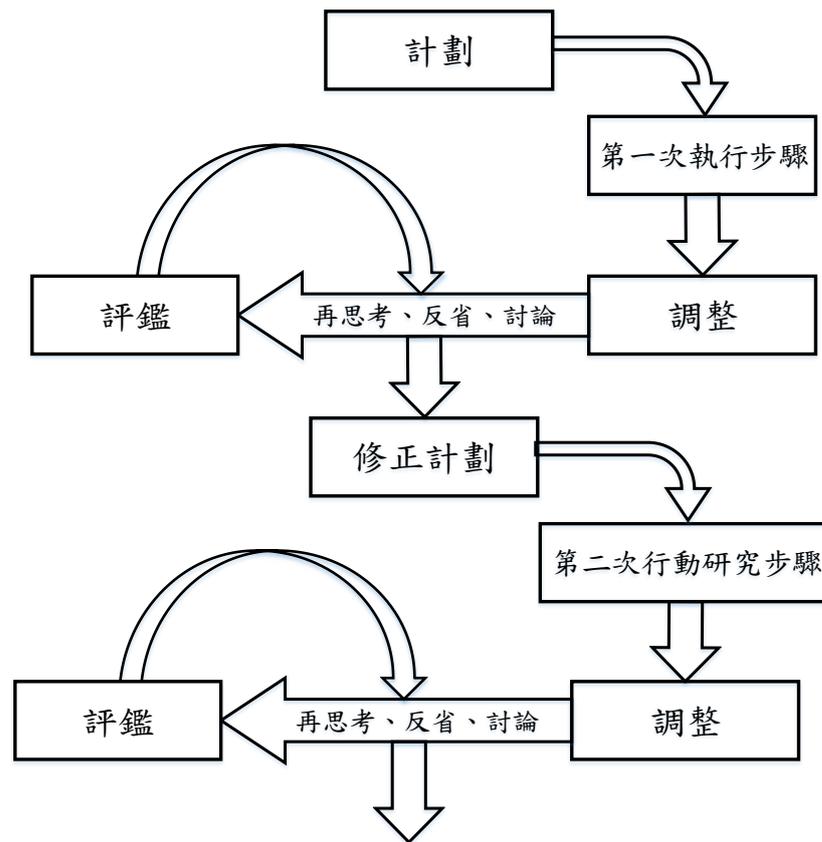


圖 2 Lewin 的行動研究循環表徵 (Lewin, 1958)

3. 研究方法(Research Methodology)

3.1 研究方法選擇

教學場域為一複雜之研究情境，其中牽涉到「人」的主觀意識、行為改變、人際互動等多面項問題，研究者所關注的是在行動過程中之「改變」對所有參與者造成的影響。「行動研究」有三個主要特徵：

- (1) 行動研究通過實驗性考驗的命題所組成的理論。
- (2) 行動研究建立了人們可以在行動場域中實行即完成的知識。
- (3) 行動研究指向一不同的既存現況(the status quo)的變通途徑(Argryis, Putnam, & Smith, 1985)。

此外，行動研究認為在行動者自由的價值選擇下，根本性的變革可以產生。這樣的研究典範與哲學思考模式運用在本研究中，可以幫助參與者以民主的方式發現實務中所發生的問題困境，以嚴謹之方法考驗所產生之問題解決方法是否合適，並在過程中嘗試尋找所產生之知識，期待所產生的知識可以更貼近實務需求，因此選用行動研究為本研究之研究方法。因行動研究法採量性資料及質性資料兩種資料收集方法，為求過程取得之民主及客觀性，所有的資料研究者皆與參與者討論，修正資料之正確性與否。因此本研究結合文獻分析及深度訪談兩種方法進行研究資料的蒐集及研究成果的分析，以使研究更具完整性。

3.2 研究對象選取

依照「行動研究法」，參與行動中的每個人都是研究者的研究對象，包括研究者本身。研究者藉由實際參與「行銷管理課程」及「創新創業競賽」，與參與者建立合作夥伴關係，基於尊重參與者自主的原則，邀請夥伴參與本研究。

3.3 研究資料的收集

本研究之資料收集方法依照行動研究法之研究典範，運用對話和三角檢核原則取得研究資料，採量性資料及質性資料兩種收集方法，為求過程取得之民主及客觀性，所有的資料研究者皆與參與者討論，修正資料之正確性與否。其中，量性資料包括課輔日誌與參與競賽學生滿意度調查，主要以描述性統計進行分析；質性資料包括研究者反思日誌、參與競賽之團體訪談與參與競賽學生之深度訪談以內容分析法進行分析，以了解「創新創業競賽」融入「數位行銷」課程教育之成效，故研究方法須整合文獻蒐集及深度訪談。

3.3.1 文獻分析法

文獻分析法是指根據一定的研究目的或課題，透過蒐集有關市場資訊、調查報告、產業動態等文獻資料，全面而精準地掌握所要研究問題的一種方法。蒐集內容儘量要求豐富，再將收集來的資料，經過分析後歸納統整，再分析事件的、原因、背景、影響及其意義等。

文獻資料的來源可以是政府報告、工商業界的研究、文件紀錄資料庫、企業組織資料、圖書館中的書籍、論文與期刊、報章新聞等等。其分析步驟有四，即閱覽與整理(Reading and Organizing)、描述(Description)、分類(Classifying)及詮釋(Interpretation) (朱柔若譯，2000)。

文獻分析在方法上是注重客觀、系統及量化的一種研究方法；在範圍上，不僅分析文獻內容，並且是分析整個文獻的學術傳播過程；在價值上，不只是針對文獻內容作敘述性的解說，並且是在推論文獻內容對整個學術傳播過程所發生的影響(楊國樞等，1989)。換言之，文獻分析可以幫助研究者釐清研究的背景事實、理論的發展狀況、研究的具體方向、適當的研究設計方式及研究工具的使用方式。

3.3.2 深度訪談法

深度訪談又稱為「質化訪談」，其目的在採用較少但具代表性的樣本，在訪問者和受訪者之間針對研究主題進行互動，而不是一組特定的問題、必須使用一定的字眼和順序來詢問的方式。質化訪談在本質上由訪問者建立對話的方向，再針對由受訪者所提出的若干特殊主題加以追問(李美華等譯，1998)。深度訪談法可以讓研究者以「中性化的探索技巧」執行非操作化的訪談，透過蒐集、組織及分析資料，提出綜合性及系統性的有價值及較深入的問題，針對複雜性的研究對象深入了解。

深度訪談除了可以獲得大量、詳細及深入的資料外，也可以提供敏感性問題精闢的答案，在訪問者與受訪者之間的關係上，也使訪問者易於接近在其它研究方法中受到限制的話題；訪談者需具備改善資料的品質的能力，也可以對訪談內容加以解釋，並提出額外的問題。訪員也可以隨時觀察者受試者的反應，並調整訪問方式，以獲得研究所需要的資料，而當研究主題比較敏感時，也比較適合採取深度訪談。

3.4 研究流程

研究過程採用 Lewin (1958)的行動研究循環進行研究，研究流程詳如圖 3 所示，整個研究過程中，研究者以協同的角色來幫助參與者及自己，能有自行評估現況、發現問題、有系統的計畫、有效的執行及確實評估的能力。

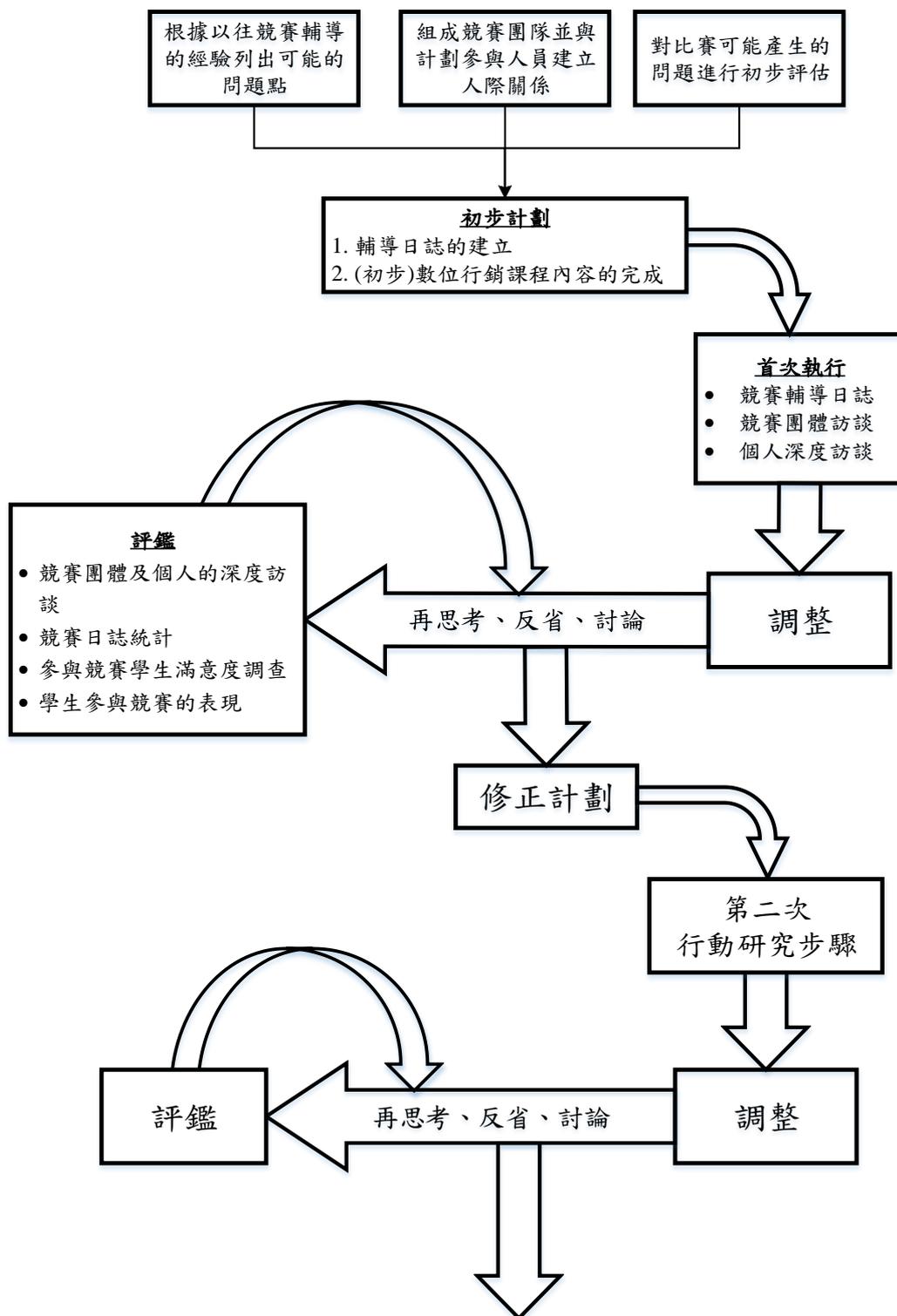


圖 3 研究流程

4. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1) 教學過程與成果

本研究在執行過程中，組織本院管理研究所學生參與「2018 全國大專院校 TBSA 創意行銷與創業競賽」與「2019 Linker 無限可能全國大專院校創意行銷與創意競賽」，並在比賽前、中及後期對參與比賽的學生實施「半結構式」深度訪談及課後教學滿意度問卷，並榮獲 2019 Linker 無限可能全國大專院校創意行銷與創意競賽「特優獎」及 2018 全國大專院校 TBSA 創意行銷與創業競賽「佳作獎」兩項全國性創新創業競賽獎項。



圖 4 2018 全國大專院校 TBSA 創意行銷與創業競賽



圖 5 2019 Linker 無限可能全國大專院校創意行銷與創意競賽

(2) 教師教學反思

在深度訪談的過程中，同學提出下述意見，本人必須在未來將「創新創業競賽」融入「行銷管理」課程教育的過程中進行教學反思及調整。

- (a) 本校的學生程度如與全國相比，並不算頂尖，因此在比賽的過程中常常一開始就抱持著「志在參與」或是在比賽準備的過程中如出現挫折，即生出退出比賽或消極應對的現象，故比賽的過程除了課程內容及專業知識的施教外，亦須注意同學團隊精神的培養、克服困難的毅力及決心及自信心的培養。
- (b) 協助每位學生了解自己於競賽團隊中的定位，理解行銷企劃書的架構並提供有效執行的方法(或工具)。
- (c) 輔導學生如何有效的組織會議，並有效率的進行討論，並對討論的結果進行追蹤考核並列入下次會議的討論事項。
- (d) 輔導學生了解行銷企劃的流程並學習行銷企劃書製作(有效的將創意與行銷企劃相結合)。
- (e) 輔導學生如何蒐集市場資訊並進行產業分析。
- (f) 注意比賽和課程教育的區隔，部份同學反應，運用行銷計劃作為授課題材很好，但如果想利用比賽提昇教學成效，因參加比賽有很大的時間壓力，在這種狀況下，同學的學習成效反而會大打折扣。
- (g) 雖已對比賽團隊進行分工，但仍出現在時間壓力下，愈逼近比賽截稿時間，部份同學的工作負荷會較其他一般同學增加很多，這對競賽教育反而產生不好的結果。
- (h) 同學建議，老師的輔導過程中除了敘述學生在行銷企劃過程中的錯誤，並可提供學生企業方向的規劃方式。

(3) 學生學習回饋

- (a) 是否除了專業能力的培訓外，另外增加有關增加團隊合作及專案管理方面的知識及技能的學習，以有效進行整體工作的規劃及管制的效率。
- (b) 是否可著重在商業情報蒐集的能力培訓，同學普遍認為這方面的課程是他們在比賽的過程中嚴重欠缺的專業能力。
- (c) 增加將創意及概念轉為有效商業提案的課程。
- (d) 認為指導老師的熱情及專業能力是整個比賽過程中最重要的支撐力量，前者可鼓勵學生在遇到困難時仍有堅持下去的動力，而後者則會使學生有解決問題的支撐及信心。
- (e) 大部份同學均認為基礎知識對參與比賽非常重要，故建議碩一的課程以專業知識為主，碩二上的課程再安排整合性的實務課程，並增加商業情報蒐集及行銷企劃案實務等授課內容，其中以商業情報蒐集為學生最感陌生及困難的議題。

二. 參考文獻(References)

1. 朱柔若譯 (2000)。社會研究方法：質化與量化取向，臺北：揚智。
2. 李美華、孔祥明、林嘉娟、王婷玉譯 (1998)。社會科學研究方法，臺北：時英。
3. 許貴序(2002)。創造思考教學對高職邏輯設計課程學習成效之教學實驗研究。彰化師範大學工業教育學系在職進修專班碩士論文，彰化縣。
4. 張誠新(2008)。創業競賽團隊發展歷程之研究。政治大學科技管理研究所碩士論文，台北市。
5. 逢甲大學創業教育發展中心-競賽學習理論。檢自：
<http://www.ceed.fcu.edu.tw/wSite/ct?xItem=41375&ctNode=14717&mp=403101>，上網日期:2016年7月31日。
6. 陳瑜芬、賴明娟(2007)。台灣創業課程現況之探究。創業管理研究，2(2)，117-147。
7. 陳建源(2008)。台灣大專院校創業教育與創業資源對於學生創業影響之研究。逢甲大學科技管理研究所碩士論文，台中市。
8. 楊瑞珍、陳美燕、黃璉華(2001)。行動研究法的概念及其在護理的應用。醫護科技學刊，3(3)，244-254。
9. 楊國樞、文崇一、吳聰賢、李亦園 (1989)。社會及行為科學研究法，13版，臺北：東華。
10. 溫肇東(2003a)。子計畫(五):以創新學習觀點探討大學內創業課程與創業競賽之研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
11. 溫肇東(2003b)。栽一顆創業種籽：創業學習平台的布建與複製。臺北市:商智出版。
12. 溫肇東、羅育如與林大溢(2010)。台灣科技創業競賽十年回顧。科技管理學刊，15(4)，121。
13. 蔡清田(2000)。教育行動研究。台北：五南圖書公司。
14. 潘世尊(2004)。如何面對外在理論-一個行動研究者的自我反省。新竹師院學報，18，73-96。
15. Argyris, C., Putnam, R., & Smith, D. (1985). Action science: Concepts, methods, and skills for research and intervention. *Josey-Bass, San Francisco*.
16. Chrisman, N. K., Senturia, K. S., Tang, G., & Gheisar, B. G. (2002). Qualitative process evaluation of urban community work: A preliminary view. *Health Education & Behavior, 29(2)*, 232-248.
17. Edelenbos, J., & Van Buuren, A. (2005). The learning evaluation - A theoretical and empirical exploration. *Evaluation Review, 29(6)*, 591-612.
18. International Institute for Applied Systems Analysis (IIASA) (2014), "The Global Energy Assessment".
19. Kemmis, S. (1993). Action research and social movement. *Education policy analysis archives, 1, 1*.
20. Lewin, K. (1958). : Group decision and social change, In EE Maccoby, TM Newcomb, EL Hartley (eds.): Readings in Social Psychology.
21. Morrison, B., & Lilford, R. (2001). How can research apply to health servic. *Qualitative Health Research, 11(4)*, 436-449.

三. 附件(Appendix)

附件一

教學實踐深度訪談問題(比賽前)

1. 請問這次參加比賽是你主動想要參加，還是被動的由同學或老師邀請你參加?
2. 而你想要參加這次比賽的動機/理由是什麼?
3. 你預期在比賽完後，會得到什麼具體的好處?
4. 你在大學階段曾經修習過行銷相關的專業課程嗎? 有些什麼具體的感想?
5. 你在研究所階段曾經修習過那些和行銷有關的專業課程? 有些什麼具體的感想?
6. 你曾經修過指導老師的課程嗎?
 - (1) 如果沒有，為什麼沒有選修? 如果沒有選修課程為什麼找老師當比賽的指導老師?
 - (2) 如果有? 請問你修習過那些課? 請問老師上課有那些優、缺點? 及在比賽準備期間，預期老師會給學生那些具體的幫助?
7. 你對這次參加比賽，個人在行銷專業上的優勢和劣勢是什麼?
8. 請問你是如何選擇比賽的團員? 選擇的標準是什麼?
9. 請問你對這次參加比賽有信心嗎?
 - (1) 如果有，為什麼?
 - (2) 沒有，為什麼? 而且如果沒有信心為何要參加?

性別 _____ 年齡 _____ 學制 _____

附件二

教學實踐深度訪談問題（比賽期間）

1. 請問在準備比賽的過程中，你遇到什麼專業上的困難？
2. 請問你現在有後悔參加這次比賽嗎？如果有，請問原因是什麼？
3. 請問你現在後悔選擇現有的團隊成員一起參加比賽嗎？如果會，請問原因是什麼？
4. 如果可以重新選擇一次團隊成員，你會考慮更換現有的團隊成員嗎？如果會，請問理由是
什麼？而你重新選擇的標準是什麼？
5. 請問指導老師在比賽指導的過程中，具體給了你們什麼樣的幫助？
6. 如果可以重新選擇一次指導老師，你還會選我嗎？如果不會，請問理由是什麼？而你重新
選擇的標準是什麼？
7. 你認為管理研究所現行的課程在面臨行銷比賽時是否足夠？如果不夠，有什麼值得改善
的地方？

性別：_____

年齡：_____

學歷級別：_____

附件三

教學實踐深度訪談問題 (比賽後)

1. 請問你們這次比賽的成績如何? 符合你們的預期嗎?
2. 你認為這次參加比賽的具體收獲有那些?
3. 如果可以重新再準備一次, 你的比賽準備方式會有所不同嗎?
4. 請問你對你這次一起參加比賽的團隊的成員表現滿意嗎? 如果滿意, 請問理由為何? 如果不滿意, 請問理由為何?
5. 你認為指導老師給你的具體幫助是什麼? 有什麼要改善的嗎?
6. 你認為管理研究所行銷專業課程的上課內容及授課方式有什麼要調整的地方? 你認為要如何進行具體的改善?
7. 你認為參加這次的比賽對你未來的就業有幫助嗎? 如果有, 請問將會有什麼幫助? 如果沒有, 為什麼?
8. 你對這次參加比賽的整個過程是否感到滿意? 如果感到滿意, 請問有那些是你感到滿意的事項? 如果感到不滿意, 有那些事讓你覺得不舒服?
9. 如果你以前上過我的課, 請問我的上課內容及上課方式是否有要調整的地方? 如果有要調整的地方, 請問要如何調整?
10. 在比賽後, 如果以後你還要選修行銷專業課程, 你會有那些須注意事項? 你對將要選修的課程會有什麼期待?
11. 如果有機會, 你會再次參加其他行銷競賽嗎? 如果會, 請問理由為何? 如果不會, 為什麼?
12. 如果有機會再次參加比賽, 請問你選擇指導教師的標準是什麼? 你會預期得到什麼幫助?

性別：_____ 年齡：_____ 學歷級別：_____

附件四

明新科技大學教學實踐計劃「競賽教育」教學滿意度問卷

親愛的同學你好：

謝謝你們抽空填寫本問卷，這是一份針對本學期你們參加比賽準備過程的教學滿意度問卷。這份問卷在於瞭解你對於本次比賽準備過程中，經由實地體驗，請你們對於管理研究所行銷管理課程的滿意度及本人在指導比賽的過程中是否有需要改進的地方。填答時不需具名，而且你所填的資料絕對保密，調查結果和成績完全無關，敬請放心作答。

你的意見十分寶貴，請你就自己的經驗與實際狀況填寫。

再次感謝你的協助。

明新科技大學管理研究所助理教授

許宜庭 敬上

中華民國 108 年 5 月

本問卷分為兩部份，第一部份為個人基本資料，第二部份為競賽教育教學滿意度問卷。

第一部份 個人基本資料

1. 性別：男 女
2. 年級：管理研究所一年級 管理研究所二年級
3. 是否第一次參與行銷競賽：是 不是

第二部份 競賽教育教學滿意度問卷

填答說明：請依你個人實際情況，在下列各題中勾選一最適當的答案，並在方格打勾

()。

問卷題目	非常不同意	不同意	尚可	同意	非常同意
一、課程內容滿意度					
1. 你對整個競賽輔導課程的規劃感到滿意					
2. 指導教師對於競賽輔導課程的解說淺顯易懂					
3. 指導教師對於競賽教學的內容生動有趣					
4. 競賽教學課程可提昇我對行銷專業課程的了解					
5. 競賽教學課程可提昇我未來的就業競爭力					
6. 競賽教學課程可讓我更想參與其他行銷比賽					
7. 競賽教學課程與正規課程有明顯的差距					
8. 管研所行銷專業課程之課程設計對參與本次競賽有正面的幫助					
二、指導教師教學滿意度					
1. 指導教師能有效指導同學參與比賽					
2. 指導教師能清楚說明與競賽相關的專業知識					
3. 指導教師的輔導流程循序漸進					
4. 指導教師能對比賽做出正確的示範動作					
5. 指導教師能有效的掌握每次上課的時間					
6. 指導教師始終保持認真、熱情的教學態度					
7. 指導教師對本次比賽同學是否能獲獎始終保持信心					
8. 指導教師對自己的行銷專業保持自信					
9. 指導教師能引起同學參與競賽的興趣					
10. 指導教師對同學發生學習困難時能給予有效的幫助					
11. 指導教師對同學的提問都能給與回饋及建議					
12. 指導教師對學生有愛心、耐心					
13. 指導教師能夠顧及同學的個別差異，給予因材施教					
14. 指導教師能夠公平的對待團隊中所有的同學					
15. 師生之間有良好的互動關係					
16. 教師對學生的態度是鼓勵多於責難					
三、評量					
1. 我對於此次比賽的結果符合預期					
2. 我對此次比賽的結果感到滿意					
3. 此次參與競賽，我對我受到的訓練及輔導感到滿意					
四、其他					
1. 我對上課的氣氛感到滿意					
2. 管研所行銷課程的專業度與比賽的難度相配					
3. 團隊成員在比賽的過程中相處融洽					
4. 整體來說，我對本次比賽的參與過程感到滿意					