

企業探索：新鮮人計畫——未來企業的想像

吳如娟* 李靜儀** 王智弘*** 張秀樺****

摘要

企業探索課程是逢甲大學企業管理系在創新教學推行方案中的重要課程之一，也同時是一個全新的嘗試與挑戰，實驗結果顯示在教學實施、課程安排與規劃、教學創新與翻轉上都有相當正面的助益。該課程以學生為中心的教學方法、團隊合作學習及想像力融入的專題式學習為核心主軸。從學生回饋與參與師長的檢討建議中，發現本課程除了對大一學生在學習動機、團隊合作、創意思考、跨領域整合上具有相當啟發性之外，也快速為大一新生建構大學學習的輪廓並激化熱情主動的學習動機，期望能為高等教育創新上提供不同的思考方向或跨領域的可行方案。

關鍵詞：想像力融入教學、新鮮人計畫、企業管理、專題式學習

投稿日期：2016年3月31日，2016年7月31日修改完畢，2016年8月31日通過採用

* 吳如娟，逢甲大學企業管理學系副教授兼跨領域設計學院執行長

** 李靜儀（通訊作者），逢甲大學跨領域設計學院博士後研究員，Email：cyilee@fcu.edu.tw

*** 王智弘，逢甲大學企業管理學系助理教授

**** 張秀樺，逢甲大學企業管理學系助理教授

壹、教學方法設計理念與理論基礎

本課程係逢甲大學執行大一新鮮人計畫（Freshman Project）的系列課程之一，該計畫於104學年度由逢甲大學企管系等11各系所率先執行，並將自105學年度起全校全面推行。本次課程為104學年度第一學期新開課程，課名為「企業探索」（大一必選），該次課程以「未來企業的想像」為主題，主要課程設計理念以培養學生具備細心觀察、大膽想像、團隊合作、充分溝通、快速整合、完整表達等六項能力為目標，課程執行過程中輔以「允許犯錯」及學習引導，以學生的語言和學生的方式，透過專題式的學習與主題式地自由想像未來企業可能的運作與管理模式。課程以“Your business is our business.”為核心精神與標語，課程設計，讓企管系師生全體總動員，帶領大一新生深入了解企管系不同面貌及校園各項資源；透過大一新鮮人計畫與課程規劃，讓企管系大一新生能夠1. 學習如何在大學學習「Learning how to learn@FCU」；2. 了解就讀系所的學習目標；3. 了解所學畢業後的發展（產業環境現況及未來、與所需能力）；4. 及早建立學習目標與動機；以及5. 具備想像力、創造力、團隊合作、問題解決等軟能力。

貳、教學方法設計結構與內容

一、課程描述

本課程旨在引導學生以專業想像為主軸，規劃各個專業領域應用為主題的專題式課程，藉由想像力融入教學，強調跨領域的認識與多元整合能力的培養，運用想像力思考未來企業相關管理議題的過程中，激發學生的多元創意，並讓學生透過團隊合作的方式，共同討論與分析問題，以專題式的學習方式，引導學生從理解企業管理專業範疇，到發想、設計到具體實踐各種可能的解決方案。

課程內容面向上依所設定主題做層次排列的規劃與安排，從一般想像引導課程開始，到企業管理專業的想像、理解與探討，最後產出實作行動。104學度主題為「未來企業的想像」，議題範圍涵蓋資訊發達時代各種不同類型未來企業的想像，並探索可能的未來產品、服務模式

與商業行為等，並延伸至未來企業的管理議題與管理活動。例如：物聯網、3D列印技術、機器人、大數據、與服務創新等對於未來企業所產生可能的營運與管理方式的改變，並透過一系列單元活動，融入不同面向的管理專業知識，藉以啟發學生的學習興趣、想像力、與熱情，並強調想像力融入教學活動的方式與跨領域觀察。來擴展大一新鮮人學習視野，刺激學習動機與引發熱情，並想像建構一個對於未來在企業管理可能的學習範疇與樣貌。透過活動進行中的問題的發現與解決過程，引導學生理解培養多元領域的能力的重要性，建立自己未來大學四年的學習方向與規劃，並設立學習目標。

二、課程目標

本次課程的目標主要有下列三點，分別為：1. 培養學生具備想像力、創造力、獨立思考、溝通表達能力、團隊合作與問題解決能力；2. 了解與企業管理活動相關的管理活動（生產作業管理、行銷管理、人力資源管理、科技研發管理、財務管理與資訊管理）與基本管理工具與技巧；3. 訓練學生具備培養多元領域的理解、分析、判斷與整合能力。

三、課程設計與規劃

課程利用腦力激盪法及心智圖法等思考工具，讓學生互相激盪創意思考與想像之後，再進行聚焦並運用於企管系專業科目的想像理解。同時培養學生自主學習能力，善用資訊科技和團隊思考與合作方式學習，成果發表以未來企業概念影片與口頭報告之呈現，訓練學生完整表達其想法的邏輯思考能力。詳細流程圖如圖1所示，並包含以下三個課程設計概念。

一般想像、聚焦、到專業想像



圖1 課程設計與流程

(一) 以學生為中心的教學法與運用

本課程以學生的語言、學生的方法為中心，由大二以上同學共同參與設計與規劃，從學生的學習角度切入設計教學流程與進程。協助學生從開放性的想像與腦力激盪開始，以團隊合作的專題式學習方法，輔以適當的想像力課程、思考工具、業界專家的評論、以及企業管理專業課程來引導學生共同創作可能的未來企業與管理範疇。

(二) 以想像力為核心的教學法與運用

專業課程部分，由老師以實際的案例來協助，講述相關的管理活動、理論、技巧、與未來可能面臨的議題。並運用各種不同的企業案例與影片，引導學生對於企業管理的專業學習範疇的想像與學習動機。

(三) 同儕學習與師生互動式教學的教學法運用情形

團隊實際組成，由大二以上（含碩班）學長姐帶領大一新生，來運作整個計畫，並結合系學會的活動，由系學會學生組成工作團隊，協助並參與各項課程的設計與活動籌畫、主持、影片錄製等工作，提供學生發揮與表現的舞臺，將成果完整呈現。透過同儕學習與師生互動式的教學法，共同建構一個未來企業雛型與組織輪廓，並透過期末成果發表的

方式，將未來企業的想像具體落實到可能的商業模式、企業組織建構、營運規劃與評估等。

參、教學方法實踐模式（含教學方法呈現方式 及其與教材與評量搭配方式）

一、課程進行方式

課程設計與活動中逐步引導學生切入未來企業想像的主題；透過能力強項卡進行團隊分工（8~10位學生），探索企管系不同專業領域老師及課程與未來企業之相關性。本系老師以心智圖法和商業模式九宮格，帶領學生思考各隊未來企業之基本架構。針對企管系六管（產、銷、人、發、財、資）領域協助各隊進行專業想像規劃，各專業領域老師介紹各項管理工具之思考及應用。Try & Error，老師及邀請業界老師進行評分及建議，各隊發表以成果發表為主，口頭報告為輔進行未來企業之說明；成果發表前一週經過評審給予建議後進行調整，成果發表在大型會議廳舉行，讓學生體驗臨場感，練習臺風及口頭報告能力，邀請本系老師、業界老師及外系老師蒞臨指導，並在成果發表會結尾，針對各項目積分最高之組別進行頒獎表揚。課程進行流程如表1所示。

以下將詳細說明各流程之進行方式：

（一）腦力激盪與想像力

第一週以想像力活動開啟學生的創意思考，並引導學生認識自己與團隊，繼而想到組織與分工、企業管理等基本概念知識，以利後續單元的進行。課程內容包括：學習行為問卷施測，並進行破冰遊戲、一般想像、腦力激盪等，從而引導學生開啟對於未來大學在企業管理專業領域學習的興趣與想像。

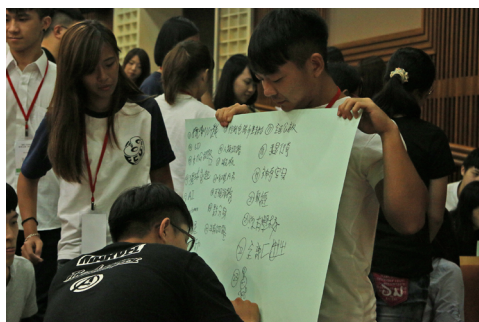


圖2 腦力激盪—點子發想中

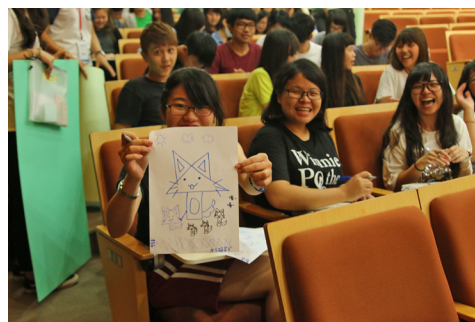


圖3一般想像—共同想像作品

表1 企業探索：新鮮人計畫-未來企業的想像課程流程

上課 週次	課程主題	課程內容
第一週	腦力激盪	1. 新鮮人、新鮮事、未來企業的想像； 2. 課程介紹、破冰與相見歡 3. 腦力激盪練習
第二週	團隊與分工	1. 團隊與分工：以能力強項卡遊戲讓學生了解自己與認識團隊夥伴 2. 特性分組：體驗異質合作 3. 互相認識：識別團隊與溝通（人力資源管理）
第三週	一般想像：未來企業想像	創意思考工具教學：心智圖、九宮格
第四週	專業想像：企業雛型與管理活動	1. 認識企業管理專業學習範疇； 2. 專業與未來企業管理與營運的專業想像
第五週	Try & Error 創新與嘗試	1. 未來企業的雛型簡介 2. 問題討論與修正 3. 他山之石，這個類型的企業可能採用的管理技巧與工具
第六週	未來企業成果發表	未來企業的微電影與商業模式簡報

（二）組成團隊與分工

第二週先以能力強項卡的遊戲引導學生認識自己與團隊夥伴的個人能力強項，團隊以結合不同強項能力的方式進行，讓學生能充分打散，並採專業能力的分工方式組成團隊，也透過團隊與分工，引導學生對於個人與團隊、組織與組織行為；乃至於人力資源管理專業範疇的理解與產生想像。



圖4 能力測試遊戲



圖5 能力強項卡分配

（三）分組討論與專題式學習

第三、四週的分組討論與分享，是本課程最重要的授課活動之一，主要以學生為主體，老師從旁引導為輔的學習方式，讓學生思考未來企業三面向（行銷管理、作業管理、財務管理）的關聯。由「心智想像圖」對應「未來企業九宮格」。藉由與課程相關的主題，以及從課程內容構想未來企業的樣貌，並讓小組成員完成如圖6之想像中的商業模式圖。每組構思的未來企業，為一個全新的企業或是現有需要改良的企業，完成的構思需說明與現今已有企業的差異，並詳細說明企業願景目標及使命，最後錄製3~5分鐘的影片說明未來企業的樣貌。

透過這樣的方式，讓同儕間透過討論發現並解決問題，誘發自主學習的熱情與動力，透過分組討論的專題學習方式，建立同學間溝通協調能力（Communication Skill）與自我管理的能力（Self-Management Skill），並藉由團體協調與合作以達到問題解決能力（Problem Solving Skill）與團隊合作學習（Teamwork Skill）。另外，更希望學生能學習在不同意見中整合出共同一致的觀點，訓練學生思辨、討論、反思、以及整合不同意見的能力，進而在討論與整合的過程中，學習管理活動中的

領導與被領導、尊重他人、傾聽與分享、以及有效快速整合的專業管理能力。

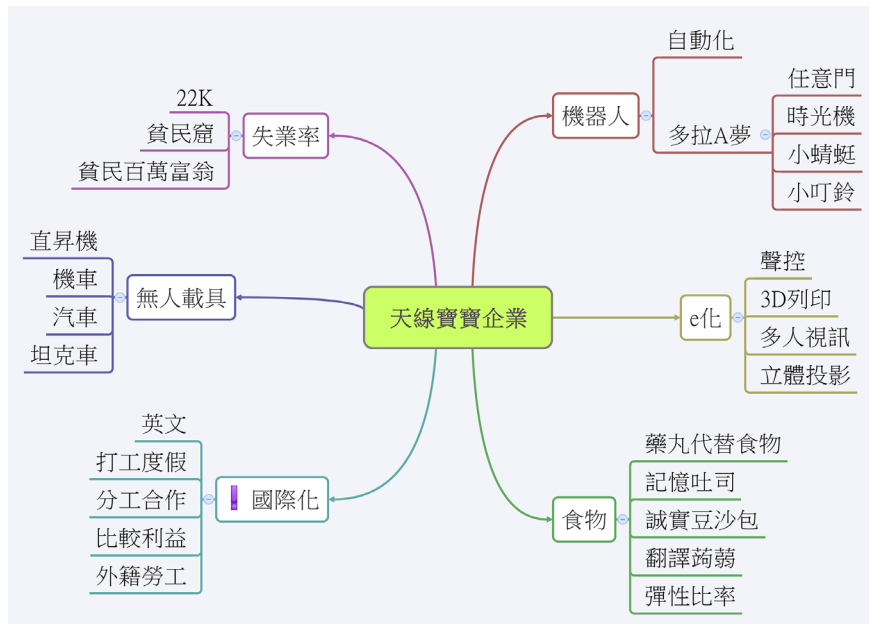


圖6 天線寶寶企業心智圖

（四）專題式成果報告與競賽

課程最後透過專題競賽的方式評估與檢視學生能力1. 想像力與創造力，（專題主題與內容設定的創新程度）；2. 概化與整合能力，（報告內容是否能有邏輯與系統性的描述）；3. 表達能力，（是否能完整有系統地陳述）；4. 專業知識與技能，（簡報方式與工具地採用）；5. 自主學習的規劃與管理能力，（對於未來學習範疇的描述）。

同時，本課程也藉由不同組別互相觀摩，讓學生彼此互相學習並持續地檢視與調整自己的學習方向與規劃，建構個人未來自主學習（Learning how to learn）的想像與規劃基礎。最後，透過專家學者、業界管理階層的演講以及實地的企業參訪或名人演講（座談或對談），讓學生了解各類型組織觀察與思考重點，培養開放性的想像、觀察與嚴謹獨立的思考培養，並透過一連串新鮮人新鮮事的對話中，建立「未來企業」的問題發現與解決的能力。

二、作業設計與學習成效檢核方式

每組成員在本次課程共需完成以下三項作業，包含：課堂學習單、分組討論學習單以及實作任務（期末報告）共三項作業。其中，「課堂學習單」是每堂課配合教學目的與課程內容的學習單，讓學生於課程結束前快速整合當日所學，並回饋個人的學習想法與心得。「分組討論學習單」是配合課程內容與主題的討論議題，或是激發創造力的作業活動，由小組同學經過討論、協調、合作來完成未來企業心智圖，並說明主要的經營管理活動等內容。「實作任務（期末報告）」共計兩項內容，其一是各組拍攝3至5分鐘之未來企業概念影片，介紹其企業之產品或服務，其二是以簡報輔助口頭報告方式呈現，各組發表時間為7分鐘。

評量項目包含四個部分：1. 創新性 25%；2. 完整性 25%；3. 表達能力 25%；及4. 團隊表現 25%。平時學習表現為前四週的學習觀察，包含團體合作與溝通。期末發表的成果表現包含第五週Try & Error及第六週成果發表時，邀請業師及企管系老師，針對各隊上臺發表內容之創新性、完整性及表達能力進行評分，加上小隊輔之團隊表現分數，為各隊之總積分。依照總積分及各部分之最高分隊伍，頒發最佳創意獎、最佳CEO獎、最佳團隊獎及最佳潛力獎。另有每位成果發表參與者一人2票之人氣獎投票制度，選出最佳人氣之未來企業。

肆、結果與建議

本課程同時也採用Kuh和Pace（1998）的大學學生期望問卷（College Student Expectations Questionnaire, CSXQ）對企管系大一新生進行前後測調查。測試內容包含，學生對大學環境可運用的「圖書館和資訊科技」的相關資源，例如：我有使用圖書館做為閱讀或學習的地方；「與教師互動的經驗」，例如：我有與教師討論學期報告或其他課堂計畫；「課程學習」，例如：我有整合獲得的各種資源想法來準備報告或計畫；「社團、團體、服務」，例如：我有參加學校社團、團體或是學生會的會議；「同儕互動」，例如：我有結交與自己不同家庭背景的同學；皆以Likert 5點量表為主，分為非常頻繁、頻繁、普通、偶爾、

從不，分別計以5-1分。「對大學的看法」以Likert 4點量表為主，分為我非常熱衷、我喜歡它、或多或少處於中立的態度、我不喜歡它，分別計以4-1分。「大學環境」，例如：和其他學生或學生群體之間的關係，以在這所大學中與你有關的人際關係，從「友善支持的歸屬感」到「競爭不干涉的疏離感」；以及「期望與滿意度」，例如：我認同在課程中加入互動的學習方式與創新的教學方法；以Likert 5點量表為主，分為完全同意、相當同意、普通、相當不同意、完全不同意，分別計以5-1分。分析結果共包含以下八個部分進行探討：

一、研究結果

（一）圖書館和資訊科技

資訊科技的進步，個人使用手機及電腦等資訊科技產品的機會增加，而從課程調查結果顯示現今學生利用資訊科技協助他們學習的必要性。分析資料顯示從不與偶爾利用圖書館進行閱讀或學習的學生比例略高，分別為前測32.8%與後測40.5%，可看出新鮮人計畫的時段中，並無提升學生利用圖書館進的事實，且學生從不與只偶爾在圖書館閱讀教科書以外的指定資料的比例約占50%左右的比例。但相對在經常使用電腦及文字處理器準備報告或專題的比率，在其前後測數據上卻明顯提升了37.1%，且後測數據高達69%，而經常利用網路搜尋有關課程資訊也有69.4%到72.1%之間。另外，在利用電子媒介參與課堂討論的比例也有高達59.5%到63。因此，透過圖書館與資訊科技相關題部分，我們可以藉此看出學生對於資料檢索及電子媒介應用於課程的使用程度相較於學校圖書館為高。

（二）與教師互動的經驗

學生在與教師諮詢課程相關內容的題項中，結果從前測32.9%降至後測的20.7%，可以得知大一新鮮人在經過此活動時間，並沒有因此積極增加與教師進行課程上的討論，但持普通選項的仍占50%的比例，從來沒有詢問老師的部分在後測結果卻只占5.8%；另一方面，學生在活動期間中從未在課程外與老師進行社交活動的比例從38.5%降至32.2%，其

偶爾與普通的比例仍占較多數。非常頻繁的與其他學生一起進行研究計劃的比例則從1.8%上升至3.4%。整體而言，學生在進入大學校園到新鮮人計畫活動結束前，與教師的互動經驗仍為偶爾到普通占較多數。

（三）課程學習

學生幾乎都會參與課程討論，頻繁與非常頻繁參與課程討論，以及解讀課程資料解釋給他人的比例也都將近有46%至50%之間，且後測數據也都些微提升趨勢，但在課堂筆記及課堂資料與生活知識的相互運用上，後測結果與原始期待均有些微落差。

（四）社團、團體、服務

在校內社團、團體及學生會方面普通到非常頻繁參與校內社團、團體及學生會的比率達70%以上，學生參加社團的動機大多是以「興趣」、「廣交朋友」、「增廣見聞」為目的，其他動機則有參加校內、外團體活動參與能幫助他們瞭解學術知能及技巧的重要性與價值，亦能增進大學生找尋目標及建立互賴關係。數據顯示較趨兩極化的現象，前、後測結果在從不與非常頻繁的比率上，均有提升。

（五）同儕互動

學生幾乎都會與自己有不同興趣、家庭、宗教及政治等背景的學生們結交朋友，且頻繁與非常頻繁的比例皆高達近八成。後測結果呈現，不同背景項附中非常頻繁的比率有2%至11%不等的些許下降，但從不與偶爾的比率並未有明顯的提升，其原有高比重的部分移轉到普通及頻繁部分。由此推知，學生可能對於交友熟識方面抱持較為樂觀的態度，但其結果可能並不如原先預期。

（六）對大學的看法

大一新生整體對大學的看法隨時間有明顯的改變，經過三個月之後，學生喜歡及熱衷大學生活的人數由原本的將近70%下降至不及40%。分析造成上述結果的原因如下：

1. 學習方式的改變：

學生在國高中的學習歷程中，主要按照教育部編排的課綱形式進行，教案的多元取決於教師的熱情，然而多數教師在任務繁多與其他情況因素影響下，選擇按照課程內容進行講授教學與考試方式，因此大多數臺灣學生從國中甚至高中時期較注重追求考試分數，以求考上更理想的大學。

對剛成為大學新生的學生而言，新的教學方法與更多選擇性的學習空間，或許讓他們開始覺得有趣或不同於以往，而因此產生憧憬與期待。然而，在進入大學後卻發現許多課程仍是與高中教學方式雷同，甚至還未進行自我探索，導致產生了為何要來念大學的疑惑感以及失落感，因此容易對現狀感到不滿（Schmuck & Sheldon, 2001）。同時，對尚未建立自我探索及自主學習能力的學生而言，無論是新的教學方式或是傳統的教學方法，也可能使他們在初期階段感到學習壓力的增加。

2. 環境的改變：

由於大一新鮮人正剛好面臨成年的階段，不僅要適應新環境也開始面臨角色的重新適應與調整。不少學生可能移居至外縣市就讀，而非過去國高中在自己的熟悉環境裡學習，新的學校環境必須重新調整適應生活、同學以及承擔個人責任，這些過程會隨著剛踏入大學校園產生焦慮與不安（Lowe & Cook, 2003），因此，對照其前後測結果，持中立的學生仍佔較多數，但是不喜歡大學的比例在二個半月期間從1.5%增加到20.8%；而非常熱衷也相對從15.4%減少至1.7%，其可能為學生在環境適應正在剛轉換時期所影響。

（七）大學環境

學生彼此之間的關係有七成以上認為是偏友善，甚至是互相支持的且前後測並無顯著差異。學生與教師之間的也有近五成認為是具親和力的關係，持中立看法的人也占43.8至46.7%左右。另外，學生與行政人員的關係其後測結果約五成左右持中立意見，而認為有幫助與關心的比例相較之下只有33%左右。

（八）期望與滿意度

前測時有高達70%之學生認為加入創新及互動的學習方式，可增進學習之意願，且在經歷過6週的新鮮人計畫學習後，學生能適應創新教學各項方法，且普遍給予滿意及對學生有幫助的回饋意見。

二、建議

這是一個全新的課程，對於學生、老師、教學單位、學校來說，都是一個全新的嘗試與挑戰，從學生的學習回饋中與參與的老師的訪談中，學生對於創新教學的認知與期待程度都相當高。因此，在未來的教學上，除了有助於未來類似課程的推動之外，亦可將課程中所採用的各種教學技巧、工具、思考訓練方法適度地融入不同的專業課程，亦將有助於高等教育創新，實施範疇由單一課程設計，衍伸至不同或相同專業領域課程的整合性規劃，多元與豐富的課程規劃與想像，期能為在高等教育創新上提供不同的思考方向或跨領域的可行方案，更期能帶給每一個具有教學熱情與在創新教學工作努力不懈的教育工作者，不同的思考或開創合作與共同學習成長的可能性。

參考文獻

- Kuh, G. D., & Pace, C. R. (1998). *College student expectations questionnaire*. Center for postsecondary research and planning. Bloomington, IN: Indiana University.
- Lowe, H., & Cook, A. (2003). Mind the gap: Are students prepared for higher education? *Journal of Further and Higher Education*, 27(1), 53-76.
- Schmuck, P. E., & Sheldon, K. M. (2001). *Life goals and well-being: Towards a positive psychology of human striving*. Seattle, WA: Hogrefe & Huber.

Explore Business: Freshman Project-The Imagination of the Future Business

Ju-Chuan Wu* Ching-Yi Lee** Chih-Hung Wang***
Hsiu-Hua Chang****

Abstract

This is one of the pivotal courses in the innovative teaching program in the Department of Business Administration at Feng Chia University. It is a brand new attempt and challenge; however, we have found positive benefits in the implementation of teaching, curriculum planning, innovative and flipped teaching. The course applies a student-centered pedagogical method, with core emphasis on thematic learning with teamwork and imagination. From students' feedback and suggestions and teachers' opinions, the research have found that this course inspires freshmen in learning motivation, teamwork, creative thinking, and interdisciplinary integration. In addition, it enables them to promptly construct a college learning pattern and activates their passion toward learning. Thus, we hope to provide a different way of thinking or a feasible interdisciplinary option for innovative higher education.

Keywords: imagination integrated into instruction, freshman project, business administration, project-based learning

Received: March 31, 2016; Modified: July, 31 2016; Accepted: August 31, 2016

* Ju-Chuan Wu, Associate Professor, Department of Business Administration, Feng Chia University; CEO, D.School, Feng Chia University

** Ching-Yi Lee (corresponding author), Postdoctoral Fellow, D.School, Feng Chia University, Email: cyilee@fcu.edu.tw

*** Chih-Hung Wang, Assistant Professor, Department of Business Administration, Feng Chia University

**** Hsiu-Hua Chang, Assistant Professor, Department of Business Administration, Feng Chia University