

職能單元代碼	KMM4R0385v2
職能單元名稱	發展行銷活動的概念
領域類別	行銷與銷售/行銷管理
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、評估並調查需求和機會：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研究並評估既有資訊【註1】以利新概念的發展</li> <li>2. 藉由機會探索【註2】，擴展新構想的潛力</li> <li>3. 評估可能影響活動概念發展的因素</li> <li>4. 向利害關係人【註3】諮商，以創新和不同的方式發展初步構想，以解決需求和機會</li> </ol> <p>二、發展各種創意方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用創意思考技巧【註4】產生創新和創意的概念</li> <li>2. 挑戰、測試並試驗不同概念，作為合作流程的部分</li> <li>3. 評估活動概念在目標群眾或目的、可行性與商業潛力的永續性</li> <li>4. 在發展概念和構想時考量法規、風險和永續性</li> <li>5. 確認所需資源，以達成預期的成果</li> <li>6. 評估並選擇策略，以達成預期的成果</li> <li>7. 以適當的格式簡報概念</li> </ol> <p>三、精進概念：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確保概念的發展過程能夠有持續精進和測試的開放性</li> <li>2. 尋求來自利害關係人對概念的投入與回饋</li> <li>3. 尋求專家針對提案的創意和技術面向提供建議</li> <li>4. 將概念與類似產品、方案、流程或服務的典範進行比較</li> <li>5. 使用創意與實務標準【註5】以判定不同概念的優缺點</li> <li>6. 評估概念實現的限制</li> <li>7. 根據分析與回饋修正提案</li> </ol> <p>四、運作階段的進程概念：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由協商和分析，驗證概念的操作實用性和凝聚性【註6】</li> <li>2. 發展修正概念的執行規格【註7】</li> <li>3. 向相關團體報告以獲得核准或資助</li> <li>4. 藉由及時對相關利害關係人提供概念資訊，而有效促進規劃和未來執行</li> </ol>

	5. 反思過去產生概念和構想的方法，作為未來改善的方式
<b>職能內涵</b> (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、探索、創造並測試創意構想，並將這些想法變成可行概念</li> <li>二、影響活動概念發展的內外部因素</li> <li>三、營運方面考量</li> <li>四、資源的可用性、限制與潛力</li> <li>五、當發展活動概念時，考量不同創意、宣傳、技術與操作的選擇方案</li> <li>六、不同活動型態的關鍵利害關係人</li> </ul>
<b>職能內涵</b> (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、溝通技能</li> <li>二、分析、發展、精進複合資訊和構想的批判性思考技能</li> <li>三、發展活動創新概念的主動性和企業技能</li> <li>四、分析各種來源的複雜資訊的讀寫技能</li> <li>五、規劃和組織技能</li> <li>六、預估成本並發展預算方案的計算技能</li> <li>七、發展並調整構想以回應各種創意、管理和運作挑戰的問題解決技能</li> </ul>
<b>評量設計參考</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、評量之關鍵面向/能力證明之證據： <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 參與概念產生與精進的創意流程</li> <li>2. 發展多重活動概念，輔以充實且支援充足的資訊來啟動執行</li> <li>3. 整合活動規劃的知識和運作機會以及限制性</li> </ul> </li> <li>二、評量所需情境與特定資源： <ul style="list-style-type: none"> <li>與個人互動及合作的其他人</li> </ul> </li> <li>三、評量方法： <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 受評者所產生的活動概念，以及所使用產生並測試構想流程的評估</li> <li>2. 與受評者進行辯論與討論以評估運作脈絡的知識，以及更廣泛影響活動概念發展的因素</li> <li>3. 簡報或受評者對有關特定概念的評估</li> <li>4. 使用案例研究，發展不同活動型態概念</li> <li>5. 口頭或書面詢問，評估在概念發展階段應考量的關鍵市場因素和管理議題的知識</li> <li>6. 綜合審查業務證明以及受評者的第三方在職工作表現報告</li> </ul> </li> </ul>

<p>說明與補充事項</p>	<p>【註1】資訊可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 創意概念</li><li>● 活動目標：<ul style="list-style-type: none"><li>■ 商業</li><li>■ 創意性</li><li>■ 教育性</li><li>■ 數據圖表的建立</li><li>■ 社區影響</li><li>■ 出席或參與</li></ul></li><li>● 活動參數<ul style="list-style-type: none"><li>■ 日期、時間與期間</li><li>■ 尺寸與範圍</li><li>■ 位置</li><li>■ 資源配置</li></ul></li><li>● 市場研究</li><li>● 組織願景</li><li>● 個人願景</li></ul> <p>【註2】超越現況的機會探索包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 挑戰既有的假設和觀點</li><li>● 改變完成事情的方式</li><li>● 在不同產業脈絡實務的探索</li><li>● 調查的新技術</li></ul> <p>【註3】利害關係人包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 客戶</li><li>● 同事</li><li>● 創意專業人士</li><li>● 表演者</li><li>● 活動主導者</li><li>● 地方政府</li><li>● 地方社區</li><li>● 組織委員會</li><li>● 各階段承包商</li></ul> <p>【註4】創意思考技巧包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 腦力激盪</li></ul>
----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 告示板</li><li>■ 小型座談會</li><li>■ 電腦輔助</li><li>■ 走走停停</li><li>● 愛德華·德·波諾(Edward de Bono)的六頂思考帽</li><li>● 替換身分或英雄身分</li><li>● 圖像組織工具<ul style="list-style-type: none"><li>■ 扇形概念圖</li><li>■ 視覺地圖</li><li>■ 網頁應用</li></ul></li><li>● 橫向思考遊戲</li><li>● 創造連結</li><li>● 心智圖</li><li>● 型態分析</li><li>● 次文化衝擊</li><li>● 觸發文字</li><li>● 隱喻或類比的使用</li><li>● 視覺圖</li><li>● 視覺化</li></ul> <p>【註5】創意與實務標準包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 成本效益</li><li>● 競爭優先事項</li><li>● 適合：<ul style="list-style-type: none"><li>■ 創造願景</li><li>■ 組織策略方向</li><li>■ 目標市場的需求</li></ul></li><li>● 如何創新概念</li><li>● 風險效益分析</li><li>● 技術可行性</li><li>● 概念發布時機</li></ul> <p>【註6】操作實用性和凝聚性包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 活動組成及其如何結合</li><li>● 管理風險</li><li>● 資源適用性</li></ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>● 時程</li><li>● 永續性</li><li>● 時間限制</li><li>● 場館或場地限制</li></ul> <p>【註7】執行規格包括：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 工作概念</li><li>● 概念規格</li><li>● 運作計畫</li><li>● 資源拆解</li><li>● 各階段需求</li></ul>
--	--