



管理科學學院

工商管理學士學位課程 (博彩與娛樂管理)

學科單元/科目大綱

學年	2023/2024	學期	第一學期
學科單元/科目編號	GRMM4107		
學科單元/科目名稱	娛樂管理 I		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	聞人王冠	電郵	wkmanian@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓-2/F, P238	辦公室電話	88936128

學科單元/科目概述

社會對於娛樂活動的發展有著愈來愈高的期待，娛樂管理作為一項經營管理活動也相應地面臨著更專業化的要求。本科目主要介紹娛樂活動管理的系統概念、活動需求、活動規劃、活動設計、目標管理、策略管理、服務品質等各種理論與實務。

學科單元/科目預期學習成效

完成本學科單元/科目，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	辨識並闡述娛樂管理的系統概念及相關理論
M2.	解釋並能正確使用娛樂活動的設計、規劃等的基本流程
M3.	整合運用娛樂管理的相關知識來檢視、分析、評估及發展娛樂活動或設計方案



有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4	M5	M6
P1. 掌握基礎及專業知識和理論，擁有多學科視野和理論素養	✓					
P2. 批判和創新地認知、理解及分析博彩和娛樂管理領域的課題		✓				
P3. 掌握和運用一系列可轉移的通用技巧						
P4. 分析博彩與娛樂專業領域及日常工作中的複雜問題			✓			
P5. 專業而能幹地做好企業的策劃、組織、領導、掌控和發展的工作			✓			
P6. 持守專業的遵規守法、道德操守及社會責任等倫理價值			✓			

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1	1. 概述娛樂活動的系統概念 (3 課時) 1.1 基本的娛樂活動系統概念 1.2 娛樂活動主要概念及價值	3
2	2. 娛樂休閒需求與社交情景 (3 課時) 2.1 活動需求理論與活動分類 2.2 社交互動與活動情景因素	3
3	3. 娛樂休閒體驗與互動交流 (3 課時) 3.1 活動規劃與休閒體驗 3.2 體驗服務與互動交流	3
4	4. 活動規劃者及其組織 (3 課時) 4.1 提供娛樂休閒活動的休閒服務組織 4.2 活動規劃者所應該扮演的角色	3
5	5. 顧客的娛樂休閒需求與行為 (3 課時) 5.1 休閒活動與服務典範 5.2 參與的顧客行為及其需求	3
6	6. 活動方案設計與規劃程序 (3 課時) 6.1 活動方案設計與規劃程序 6.2 休閒活動規劃的資訊系統	3



7	7. 活動方案規劃與目標策略 (3 課時) 7.1 活動的企劃課題與策略制定 7.2 活動目標訂定與策略執行	3
8	8. 導入分析目標與目標管理 (3 課時) 8.1 活動方案導入與可行性分析 8.2 活動目標的發展與企劃方法	3
9	9. 活動方案的設計與規劃要素 (3 課時) 9.1 活動發展潛力與角色定位 9.2 活動規劃的主要考量要素	3
10	10. 娛樂休閒活動類型的設計規劃 (3 課時) 10.1 活動方案設計類型的探討 10.2 主要的活動方案設計類型	3
11	11. 活動目標經營與顧客參與 (3 課時) 11.1 活動目標的經營管理計劃 11.2 活動設計的顧客參與計劃	3
12	12. 發展商品服務與活動計劃 (3 課時) 12.1 發展休閒活動與商品服務 12.2 活動計劃編製與建立程序	3
13	13. 活動計劃的評估程序和方法 (3 課時) 13.1 活動計劃的評估程序 13.2 活動計劃的評估方法	3
14	小組報告 (3 課時)	3
15	小組報告 (3 課時)	3

教與學活動

修讀本學科單元/科目，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4	M5	M6
T1. 課堂講授	✓					
T2. 課堂討論/案例分析	✓	✓				
T3. 小組報告		✓	✓			



考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元/科目成績將被評為不合格（“F”）。

考評標準

修讀本學科單元/科目，學生需完成以下考評活動：

考評活動	佔比 (%)	所評核之 預期學習成效
A1. 課堂討論	25%	M1, M2
A2. 課後個人作業	30%	M2, M3
A3. 小組作業及報告	45%	M2, M3

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php）。學生成績合格表示其達到本學科單元/科目的預期學習成效，因而取得相應學分。



評分準則

本學科單元的評估方法為持續性評估:包括課堂討論 (25%) 、課後個人作業 (30%) 和小組報告 (45%) 。

1. 對於課堂討論及課堂表現，依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	優異 A、A- (88-100 分)	良好 B+ (83-87 分)	好 B、B- (73-82 分)	平均 C+、C、C- (58-72 分)	合格 D+、D (50-57 分)	不合格 F (0-49 分)
	課堂上一貫主動發言，一貫積極參與課堂討論，一貫地非常善於分享自己的觀點。	課堂上經常主動發言，經常積極參與課堂討論，經常善於分享自己的觀點。	課堂上較主動發言，較積極參與課堂討論，較善於分享自己的觀點。	課堂上有時主動發言，參與課堂討論，有時分享自己的觀點。	課堂上較少主動發言，有意願參與課堂討論，可以和同學分享自己的觀點。	從不主動發言，對課堂討論沒有貢獻。



2. 對於個人作業依照下述評核標準：

評核級別 評核內容	比例	優異 A、A- (88-100分)	良好 B+ (83-87分)	好 B、B- (73-82分)	平均 C+、C、C- (58-72分)	合格 D+、D (50-57分)	不合格 F (0-49分)
主題把握	20%	對主題的把握極為準確、清晰和深入。	對主題的把握非常準確和清晰，有一定深度。	對主題的把握比較準確和清晰，有一定深度。	對主題的把握相對準確和清晰，但不夠深入。	對主題的把握大致準確和清晰，但不夠深入。	對主題不理解或有較大偏離。
理論應用	20%	能夠極為準確地應用相關理論或方法，對主題進行非常深入地闡述與分析。	能夠非常準確應用相關理論或方法，對主題進行很深入的闡述與分析。	能夠準確應用相關理論或方法，對主題進行較為深入的闡述與分析。	能夠應用相關理論或方法，對主題進行一定地闡述與分析。	能夠應用基本理論或方法，對主題進行部分闡述與分析。	闡述過程中未用到或應用了不恰當的理論或方法，闡述與主題無關。
論證內容	20%	有極為充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現極強的批判性思維。	有非常充分、合理的數據支持，引用非常規範，有非常強批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，有較強批判性思維。	有一定數據支持，引用大致規範，有一定批判性思維。	有少量的數據支持，引用基本規範，有少量批判性思維。	沒有數據支持，引用不規範或者有抄襲，沒有批判性思維。
組織結構	20%	立場/觀點極為明確，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及	立場/觀點非常明確，結構非常完整，邏輯非常清晰。有非常明	立場/觀點比較明確，結構完整，邏輯性較強。有較明確的	有一定的立場，觀點比較明確，結構基本完整，有一定的邏輯，	基本做到有立場、有觀點，有基本的結構與邏輯，有中心思	立場/觀點不清晰，結構不完整，邏輯不清楚。文章不知所



		每個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	確的中心思想。	中心思想。	有大致明確的中心思想。	想。	云，沒有明確的中心思想。
語言使用	20%	文字優美、通順、流暢，表達清晰、恰當、準確。	文字很通順、流暢，表達恰當。	文字較通順、流暢，表達恰當。	文字大體通順、流暢，表達易於理解。	文字基本通順，表達能夠理解。	文字不通順，語義不明確，表達有較多歧義。
總計	100%						

3. 對於小組報告 (Group Presentation) 的評核，依照下述評核標準：

評核級別		比例	優異 A、A- (88-100 分)	良好 B+ (83-87 分)	好 B、B- (73-82 分)	平均 C+、C、C- (58-72 分)	合格 D+、D (50-57 分)	不合格 F (0-49 分)
小組 整體	主題設計	20%	主題的選擇非常恰當、合理，極具現實意義。	主題的選擇很恰當、合理，非常具有現實意義。	主題的選擇比較恰當、合理，非常具有現實意義。	主題的選擇比較合理，具有一定現實意義。	主題的選擇基本合理，具有少量現實意義。	主題選擇不合理，沒有現實意義。
	理論應用	20%	能夠極為準確地應用相關理論或方法，對主題進行非	能夠非常準確地應用相關理論或方法，對主題進	能夠較準確應用相關理論或方法，對主題進行較為深入	能夠應用相關理論或方法，對主題進行一定地闡	能夠應用基本理論或方法，對主題進行基本闡述與分	闡述過程中未用到或應用了不恰當的理論



			常深入地闡述與分析。	行深入地闡述與分析。	的闡述與分析。	述與分析。	析。	或方法，闡述與主題無關。
	論證內容	20%	有極為充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現極強的批判性思維。	有非常充分、合理的數據支持，引用非常規範，展現很強的批判性思維。	有比較充分、合理的數據支持，引用比較規範，有較強批判性思維。	有一定數據支持，引用大致規範，有一定批判性思維。	有基本的數據支持，引用基本規範，有少量批判性思維。	沒有數據支持，引用不規範，沒有批判性思維。
	組織結構	20%	立場/觀點極為明確，結構完整，邏輯極為清晰。整篇文章及每個段落均有極為清晰、明確的中心思想。	立場/觀點非常明確，結構完整，邏輯非常清晰。整篇文章及每個段落非常清晰、明確的中心思想。	立場/觀點很明確，結構很完整，邏輯清晰。有較明確的中心思想。	立場/觀點比較明確，結構大致完整，邏輯性較強。有大致明確的中心思想。	基本做到有立場、有觀點，有基本的結構與邏輯，有基本明確的中心思想。	立場/觀點不清晰，結構不完整，邏輯不清楚。文章不知所云，沒有明確的中心思想。
個人表現	口頭表達	10%	表達非常自然、流暢，吐字極為清晰，措辭非常準確、恰當。極為熟悉報告內容，完全無需對稿。	表達自然、流暢，吐字很清晰，措辭很準確、恰當。非常熟悉報告內容，完全無需對稿。	表達比較自然、流暢，吐字較為清晰，措辭比較準確。非常熟悉報告內容，無需對稿。	表達大致流暢，措辭大致準確。熟悉報告內容，需要時參考底稿資料。	表達基本流暢，措辭基本合適。部分熟悉報告內容，需要時參考底稿資料。	表達不連貫，措辭不準確。完全不熟悉報告內容，照稿念。
	肢體語言	10%	能極為恰當地運用肢體語言（包括眼	能非常恰當地運用肢體語言（包	能非常恰當地運用肢體語言（包括眼	有一定肢體語言（包括眼神、表	有少量肢體語言（包括眼神、表	沒有使用肢體語言（包括眼



			神、表情、手勢、音量大小、語調高低等) 輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且極為有效。	括眼神、表情、手勢、音量大小、語調高低等) 輔助表達。與聽眾互動非常頻繁且很有效。	神、表情、手勢、音量大小、語調高低等) 輔助表達。與聽眾互動較為頻繁且比較有效。	情、手勢、音量大小、語調高低等) 的運用。與聽眾有一定的互動。	情、手勢、音量大小、語調高低等) 的運用。與聽眾有少量互動。	神、表情、手勢、音量大小、語調高低等) 來輔助表達。與聽眾完全沒有互動。
總計		100%						



書單

不設教科書

參考文獻

1. 吳松齡著，《休閒活動設計規劃》，揚智文化事業公司, 2006 年。
2. 林紀濤、梁立衡、蔡維鈞著，《休閒事業管理概論與實務：以休閒活動設計個案研究》，新陸書局, 2013 年。
3. 鍾溫清, 曾秉希著,《休閒活動企劃與設計》，華立圖書出版, 2015 年。
4. 徐惠群著,《觀光行銷管理實務》，揚智出版,2011 年。
5. 黃金柱著,《運動觀光：基礎觀念. 管理行銷. 實務運用》，師大書苑出版,2009 年。
6. 郭春敏, 陳細鈿著,《餐旅業行銷管理：理論與實務》，揚智出版, 2013 年。

學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元/科目及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元/科目的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 www.mpu.edu.mo/student_handbook/。