



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	GRMT2103		
學科單元/科目名稱	博彩科技		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	周勁峰 卓興鑾	電郵	kfchau@mpu.edu.mo hlcheok@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區研發樓-1/F, R1F 03 氹仔校區研發樓-1/F, R1F 03	辦公室電話	88936144 88936145

學科單元/科目概述

本科目旨在介紹各種應用於博彩領域的現代科技，使學生瞭解相關科技的背景知識及於博彩業的實際應用情況。內容包括操作系統、網路基礎、資料庫結構、資訊安全以及應用於博彩業的相關管理系統。

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.	分析博彩業資訊技術的發展和應用概況
M2.	理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範
M3.	理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範



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
一	導論 <ul style="list-style-type: none"> • 博彩科技的發展歷史 • 應用於現代博彩業的科技 	3.0 小時
二、三	2. 計算機組織 <ul style="list-style-type: none"> • 軟件與硬件基礎知識及其在博彩業的應用 • 數位邏輯 	6.0 小時
四	作業系統 <ul style="list-style-type: none"> • 作業系統與應用系統 • 作業系統的基本檔案結構 	3.0 小時
五、六、七	4. 計算機網路通訊 <ul style="list-style-type: none"> • 計算機網路通訊基礎技術 • 網路技術於博彩業的應用 	9.0 小時
八	資料庫 <ul style="list-style-type: none"> • 資料結構 • 資料庫管理系統的應用及其道德規範 • 關聯式資料庫及結構查詢語言簡介 	3.0 小時
九、十、十一、十二	博彩資訊系統 <ul style="list-style-type: none"> • 桌面遊戲管理系統的基本組成單元及其功能 • 角子機遊戲管理系統的基本組成單元及其功能 • 博彩業行銷管理系統的基本組成單元及其功能 	12.0 小時



	<ul style="list-style-type: none"> • 監控安全系統的基本組成單元及其功能 	
十三	總結	3.0 小時
十四	小組研習報告演示	3.0 小時
十五	期末考試	3.0 小時

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. 案例研討	✓	✓				
T3. 短片播放			✓			
T4. 小組研習報告	✓	✓	✓			

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. 課堂參與及表現	10%	M1, M2, M3
A2. 練習	10%	M2, M3
A3. 小組研習報告	30%	M1, M2, M3
A4. 以筆試方式進行	50%	M1, 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

參考附件：各科評核方法之評核標準 (Assessment Rubrics)

書單

陳惠貞：最新計算機概論(第十版)·碁峰出版社·ISBN：9786263241343。

參考文獻

參考書

1. 趙坤茂, 張雅惠, 黃俊穎, 黃寶萱：計算機概論：資訊武功祕笈(第 17 版)，全華圖書出版社,2022。
2. 李官陵, 羅壽之, 彭勝龍：計算機概論：電腦必學基礎(三版)，高立圖書, 2023。

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/。



附件：各評核方法之評核標準 (Assessment Rubrics)

本學科單元的評估方法包含對學習過程的持續性評估（50%）和期末考試（50%）。

持續性評估包括課堂參與及表現（10%）、練習（10%）和小組研習報告（30%）。

其中，小組研習報告由小組專題報告(20%)及專題匯報(10%)組成。

課堂參與及表現評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

課堂參與及表現 評分標準	優	良好	好	普	待改進	不合格
	A, A- (100~88 分)	B+ (87~83 分)	B, B- (82~73 分)	C+, C, C- (72~58 分)	D+, D (57~50 分)	F (少於 50 分)
	非常積極參與課堂討論及具非常有價值的獨特見解及觀點。有 90%以上出席課堂。	積極參與課堂討論及具有價值的獨特見解及觀點。有 90%以上出席課堂。	積極參與課堂討論及具有價值的獨特見解及觀點。有 80%以上出席課堂。	參與課堂討論積極性一般但具有明確的見解及觀點。有 80%以上出席課堂。	不積極參與課堂討論但具有基本明確的見解及觀點。有 70%以上出席課堂。	缺乏參與課堂討論，同時未具明確見解及合理觀點。少於 70%以上出席課堂。

練習評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

練習評分標準	優	良好	好	普	待改進	不合格
	A, A- (100~88 分)	B+ (87~83 分)	B, B- (82~73 分)	C+, C, C- (72~58 分)	D+, D (57~50 分)	F (少於 50 分)
	非常積極參與練習及具非常有價值的獨特見解及觀點。有 90%以上出席練習。	積極參與練習及具有價值的獨特見解及觀點。有 90%以上出席練習。	積極參與練習及具有價值的獨特見解及觀點。有 80%以上出席練習。	參與練習積極性一般但具有明確的見解及觀點。有 80%以上出席練習。	不積極參與練習但具有基本明確的見解及觀點。有 70%以上出席練習。	缺乏參與練習，同時未具明確見解及合理觀點。少於 70%以上出席練習。



	(100~88 分)	(87~83 分)	(82~73 分)	(72~58 分)	(57~50 分)	(少於 50 分)
	深入理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。對博彩業常用資訊管理系統有較全面理解。對博彩業資訊技術的發展和應用概況具深入分析能力。	深入理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。對博彩業常用資訊管理系統有較全面理解。對博彩業資訊技術的發展和應用概況具較好的分析能力。	深入理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。理解博彩業常用資訊管理系統。對博彩業資訊技術的發展和應用概況具分析能力。	理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。對博彩業常用資訊管理系統具基本理解能力。對博彩業資訊技術的發展和應用概況具基本的分析能力。	基本理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。對博彩業常用資訊管理系統具基本理解能力。但對博彩業資訊技術的發展和應用概況未具基本的分析能力。	缺乏對資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術應用的基本理解。不理解應用各種資訊技術時的道德規範。對博彩業資訊技術的發展和應用概況未具基本的分析能力。缺乏對博彩業常用資訊管理系統的基本理解。

小組研習報告評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

專題匯報評分標準	優	良好	好	普	待改進	不合格
	A, A- (100~88 分)	B+ (87~83 分)	B, B- (82~73 分)	C+, C, C- (72~58 分)	D+, D (57~50 分)	F (少於 50 分)
主題與內容相關評量 (60%)	主題與內容相關聚焦清晰明確，探討詳盡深入。	主題與內容相關聚焦清晰明確，探討比較深入。	主題與內容相關聚焦清晰明確，但探討不夠深入。	主題與內容相關聚焦及探討較廣泛。	主題與內容相關沒有明確聚焦，不夠深入。	主題與內容不相關。



	完整且詳盡呈現具體的實際案例、做法或研究，內容豐富。	有呈現實際案例、做法或研究，內容比較詳盡。	有呈現實際案例、做法或研究，但內容不夠深入與詳盡。	資料內容僅呈現一個案例、做法或研究，且內容一般。	資料內容是沒有足夠案例、做法或研究，且內容較少。	資料內容非常貧乏或是沒有案例、做法或研究。
	報告內容有完整的組織架構，且具有強連貫性和邏輯性。	報告內容架構較完整，有注意加強報告的連貫性與邏輯性。	報告內容架構完整，整體連貫性與邏輯性尚可。	報告內容架構尚可，但整體連貫性與邏輯性一般。	報告內容架構一般，連貫性與邏輯性待改進。	報告內容架構不完整，且缺乏連貫性與邏輯性。
演示技巧相關評量 (25%)	有深入與精闢的分析、比較、評論或建議，回應提問精準。	有進行較深入的分析、比較、評論或建議，回應提問尚可。	有進行分析、比較、評論或建議，但不夠深入與精闢，回應提問尚可。	分析、比較、評論或建議及回應提問等能力一般。	有進行初步的分析、比較、評論或建議，回應提問能力待加強。	沒有提出分析、比較、評論或建議，缺乏回應提問能力。
	口語說明清楚有條理、音量、語調清楚、能掌握重點，適當時機運用手勢輔助說明，讓人易於理解。	口語說明有分段落，和聽眾常有目光接觸，偶而能運用手勢輔助說明。能讓聽眾理解報告內容。	口語說明有分段落，和聽眾常有目光接觸，偶而能運用手勢輔助說明。能讓聽眾理解報告內容。	口語說明能力一般，與聽眾目光接觸與肢體語言時機尚可。	口語說明少部分讓人抓不到重點，利用目光接觸及手勢輔助說明等能力有待加強。	說明較無條理，無法表達完整意思，無法讓聽眾理解報告內容及重點。
	團隊分工清晰，有互動，能有效完成明確的目標。	團隊分工尚可，有協調完成預期目標。	團隊分工尚可，有能力完成預期目標。	團隊分工一般，稍欠互動。	團隊沒有明確分工及協作，每個成員只專注自身負責的內容，缺乏互動。	缺乏團隊合作，未能完成目標。
多媒體應用相關評量 (15%)	字體清晰、讓人一目了然、排版色彩	字體與排版清晰，沒有明顯疏失。	字體與排版尚可，沒有明顯疏失。	字體與排版一般，未有統一格式。	字體與排版尚可，但存在疏失如字體太小、畫面文字太	未能有效使用多媒體，存在大量明顯疏失如排版混亂、



	適當，視覺愉悅。				多、色彩不清晰，畫面不完整等。	字體太小或太多、色彩不清晰分明...等。
	有適當運用圖表或影片等，能有效幫助理解及增加吸引力。	有適當運用圖表或影片等，效果尚可。	有適當運用圖表或影片等，效果尚可。	有運用圖表或影片等，但效果普通或未能幫助理解。	有運用圖表或影片，但是有些不相關。	沒有運用圖表或影片，或不適當運用，無助於理解或不吸引人。

專題報告評分標準	優	良好	好	普	待改進	不合格
	A, A- (100~88分)	B+ (87~83分)	B, B- (82~73分)	C+, C, C- (72~58分)	D+, D (57~50分)	F (少於50分)
題目及探討背景 (30%)	與本課程有關且聚焦在一特定主題，有較完整整理探討實際機構的制度、案例、實務做法，或當前研究。	與本課程有關且有聚焦相關重點，有案例或整理研究，亦有基本探討。	與本課程有關且有聚焦相關重點，有案例或整理研究，但未能深入探討。	與本課程有關，但主題缺乏聚焦，或好幾個主題但關聯性不大，未能深入探討。	與本課程不太相關，或範圍無重點，沒有對實際案例進行探討或整理當前研究做報告。	與本課程全無相關。
	詳細及深入闡釋探討內容的背景資料及當前研究狀況。	較全面探討內容的背景資料或當前研究狀況。	有探討內容的背景資料或當前研究狀況。	有描述內容的背景資料但未有深入探討。	略述與題目相關的資料。	完全沒有探討內容的背景資料或當前研究狀況。
內容 (55%)	有深入闡釋支持報告內容的相關理論或數據，內容詳盡。	有詳細列出支持報告內容的相關理論或數據。亦對相關理論有基本討論。	有詳細列出支持報告內容的相關理論或數據。	有列出支持報告內容的相關理論或數據。	沒有清楚支持報告內容的相關理論或數據。	完全沒有提及支持報告內容的相關理論或數據。



	有組織有邏輯，清楚列出報告的重點。	有邏輯列出報告重點，組織及層次尚可。	有邏輯列出報告重點，但欠清楚組織及層次。	有列出部份報告重點，但欠清楚組織及層次。	沒有清晰邏輯及論點。	全無邏輯及合理論點。
	詳細及深入闡釋探討內容，資料及當前研究。	詳細及深入闡釋探討內容及資料，但欠當前研究。	詳細闡釋探討內容及資料，但欠當前研究。	有提供探討內容的具體資料但欠詳細討論。	內容很少，但尚有討論。	內容很少及沒有討論。
	文字表達簡練、流暢及準確。	文字表達流暢及準確。	文字表達比較準確，尚算流暢。	文字表達尚算準確，但欠流暢。	文字表達不清晰，難以理解。	無法以文字傳遞相關訊息。
總結 (10%)	跟據報告內容及分析，詳細總結各項論點，提出有組織及邏輯性建議。	跟據報告內容及分析，能詳細總結各項論點及提出相關建議。	跟據報告內容及分析，簡單總結各項論點及提出相關建議。	有提出各項論點的總結及沒有提出相關建議。	有簡單總結但欠組織及邏輯性。	沒有總結部分。
參考資料 (5%)	依據一定格式，清楚列出至少三項參考資料來源。資料正確。	依據一定格式，清楚列出至少三項的參考資料來源。但資料稍有錯誤或缺失。	格式不一致，有清楚列出至少三項的參考資料來源。但資料稍有錯誤或缺失。	格式不一致，有清楚列出少於三項的參考資料來源，資料正確。	格式不一致，有清楚列出少於三項的參考資料來源。資料稍有錯誤或缺失。	沒有列出參考資料來源。

期末考試評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

期末考試評分標準	優	良好	好	普	待改進	不合格
	A, A-	B+	B, B-	C+, C, C-	D+, D	F
	(100~88 分)	(87~83 分)	(82~73 分)	(72~58 分)	(57~50 分)	(少於 50 分)



	<p>深入理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。深入理解博彩業常用資訊管理系統架構、功能及應用範疇。</p>	<p>深入理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。較全面理解博彩業常用資訊管理系統的架構及應用範疇。</p>	<p>理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。理解博彩業常用資訊管理系統的架構及應用範疇。</p>	<p>理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。理解博彩業常用資訊管理系統的應用範疇。</p>	<p>基本理解資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術的應用及道德規範。對博彩業常用資訊管理系統具基本認識。</p>	<p>缺乏對資訊技術相關的作業系統、網絡及資料庫技術應用的基本理解。不理解應用各種資訊技術時的道德規範。缺乏對博彩業常用資訊管理系統的基本理解。</p>
--	--	---	--	---	--	--