



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	GRMT3104		
學科單元/科目名稱	角子機管理 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	羅冠東 卓興鑾	電郵	alexlo@mpu.edu.mo hlcheok@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區研發樓-1/F, R1F 04 氹仔校區研發樓-1/F, R1F 03	辦公室電話	88936146 88936145

學科單元/科目概述

本科旨在通過營運理論與實務操作，讓學生掌握角子機管理所必需的基礎知識和應用技能。內容包括基礎角子機運作技巧、環球角子機業發展與經營、角子機組件及安全、遊戲設定與參數設置、角子機監管、角子機數學、報告處理實務等。

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.	評量角子機的發展背景和營運狀況；
M2.	區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；
M3.	闡釋角子機數學原理及應用；
M4.	分析角子機組件的功能、應用及安全管理；
M5.	評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性。

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	角子機概論 <ul style="list-style-type: none"> <li>角子機的歷史和發展</li> <li>角子機生產和營運狀況</li> </ul>	3.0
二~五	角子機遊戲 <ul style="list-style-type: none"> <li>角子機遊戲規格的重要性</li> <li>角子機遊戲派彩計算方法與應用</li> <li>實務操作演示 - 角子機遊戲規格</li> </ul>	9.0
六~八	角子機組件及安全 <ul style="list-style-type: none"> <li>角子機安全注意</li> <li>角子機內外部組件的功能性</li> <li>計量裝置對角子機營運的重要性</li> <li>角子機營運技術技能</li> <li>實務操作演示 - 角子機營運報告</li> </ul>	9.0
九~十	角子機數學 <ul style="list-style-type: none"> <li>角子機機率概論</li> <li>角子機隨機數產生器的概念</li> <li>角子機概率與會計報表應用</li> <li>角子機回報率計算</li> </ul>	6.0
十一~十二	角子機遊戲設定與參數設置 <ul style="list-style-type: none"> <li>遊戲設定過程概述</li> <li>遊戲配置過程中的重要參數</li> <li>實務操作演示 - 角子機遊戲配置參數</li> </ul>	4.5



十二~十三	角子機綜合實務操作 • 各類型角子機遊戲的設置和檢測 • 各類型角子機營運報告和統計資料收集	6.0
十三~十四	實務操作測驗 總結	4.5
十五	期末考試	3.0

### 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
T1. 課堂講授	✓	✓	✓		
T2. 實務操作				✓	✓
T3. 小組討論	✓	✓	✓		

### 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, M4
A2. 練習	10	M1, M2, M3, M4, M5
A3. 測驗	10	M1, M2, M3, M4
A4. 實務操作測驗	30	M2, M4, M5
A5. 期末考試	40	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](http://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

參閱附件：各評核方法之評核標準 ( Assessment Rubrics )

## 書單

自編教材/講義

## 參考文獻

### 參考書

趙幽默，羅冠東：《角子老虎機剖析與維護》（第3版重印），澳門理工學院，2018。

### 主要期刊

Gaming Research & Review Journal

International Gambling Studies

### 網站

[www.dicj.gov.mo](http://www.dicj.gov.mo) 澳門博彩監察協調局網站

[www.gaming.nv.gov](http://www.gaming.nv.gov) 美國內華達博彩控制局網站

[www.gaming.unlv.edu](http://www.gaming.unlv.edu) 內華達大學拉斯維加斯分校博彩研究

## 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/](http://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 ( 60% ) 和期末考試 ( 40% ) 。

其中，持續性評估包括課堂參與及表現 ( 10% )、練習 ( 10% )、測驗 ( 10% ) 和實務操作測驗 ( 30% ) 。

### 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	優	良好	好	普	待改進	不合格
評分標準	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 80-89% 以上出席課堂。	積極參與課堂討論及有價值的見解及觀點。有 80-89% 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 70%-79% 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%-79% 出席課堂。	缺乏參與課堂討論，亦未具有任何基見解及觀點不合理。少於 70% 出席課堂。



### 練習及測驗的評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

練習	優	良好	好	普	待改進	不合格
評分標準	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)
	能夠深入評量角子機的發展背景和營運狀況；能全面地區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能夠非常熟練運用數學原理於角子機的應用層面；能全面地分析角子機組件的功能；能非常全面、深入地評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性。	能清晰地評量角子機的發展背景和營運狀況；能全面地區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能熟練運用數學原理於角子機的應用層面；能較為全面地分析角子機組件的功能；能全面地評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重	能較清晰地評量角子機的發展背景和營運狀況；能較為全面地區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能大致熟練運用數學原理於角子機的應用層面；能較全面地分析角子機組件的功能；能較全面地評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性。	能恰當地評量角子機的發展背景和營運狀況能，能大致區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，對運用數學原理於角子機的應用層面有一定瞭解，基本能分析角子機組件的功能，就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作一般評量。	能簡單評量角子機的發展背景和營運狀況；基本能區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能簡單運用數學原理於角子機的應用層面；能簡單分析角子機組件的功能；就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作基本評量。	缺乏對評量角子機的發展背景和營運狀況的能力；不清楚區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；缺乏運用數學原理於角子機的應用層面；不能分析角子機組件的功能；不能評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性。



		要性。				
--	--	-----	--	--	--	--

### 實務操作測驗評分標準

評估方式是以整體性評估用以檢視學生的學習果效。

實務操作測驗	優	良好	好	普	待改進	不合格
評分標準	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)
	能非常全面地示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能全面整合分析角子機組件的功能；就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作非常全面的評量。	能全面地示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能全面地分析角子機組件的功能，就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作全面的評量。	能較全面示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能較全面地分析角子機組件的功能，就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作較詳細的評量。	能較好示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；基本能分析角子機組件的功能；就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作基本的評量。	基本能示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能簡單分析角子機組件的功能，就角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能作有限的評量。	不能夠示範及區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；不能瞭解角子機組件的功能；不瞭解及不能評量角子機監管制度對遊戲參數設置的重要性能。



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	優	良好	好	普	待改進	不合格
評分標準	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)
	能對角子機的發展背景和營運狀況作完整的評量；能非常全面的區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用有非常完整的認知。	能對角子機的發展背景和營運狀況作詳細的評量；能全面的區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用有完整的認知。	能對角子機的發展背景和營運狀況作較詳細的評量；能較全面的區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用有較完整的認知。	能對角子機的發展背景和營運狀況作一般的評量；能大致區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用有基本的認知。	能對角子機的發展背景和營運狀況稍作評量；能基本區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用有限的認知。	未能對角子機的發展背景和營運狀況作出評量；未具能力區分角子機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對角子機數學原理及應用缺乏認知。