



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	2025/2026	學期	第 1 學期
學科單元/科目編號	GSOM3100 -311/312, GRMT3104-311/312		
學科單元/科目名稱	博彩機遊戲營運與管理		
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

博彩機遊戲營運管理於第三學年修讀，旨在培養學生掌握博彩機遊戲營運基礎所必需的知識和技能。課程內容建基於管理學，資訊科技及市場學的延續知識。同時，通過實體操作博彩機的軟硬體，深入了解博彩機遊戲運作原理，使學生能熟練地掌握團隊協作的技巧和運用一系列可轉移的通用技巧，有效應用到博彩機營運管理上。課程還涵蓋博彩機營運領域及日常工作中的管理問題，提出相應的解決方法。最後，學生能夠將視野從博彩機營運的道德操守角度，探討對社會的影響。

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.	評量博彩機遊戲的發展背景和營運狀況；
M2.	區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；
M3.	分析博彩機組件的功能、應用及安全管理；
M4.	實施博彩機遊戲行銷管理策略，並解釋管理操守在博彩機中的重要性；
M5.	評量博彩機參數設置對營運中的重要性。



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
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			✓	✓	
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	✓	✓	✓	✓	✓
P7. 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	☐ 課程介紹 ☐ 第一章 博彩機遊戲營運與管理簡介 - 背景與發展 - 生產和營運狀況	3
2	☐ 第二章 博彩機遊戲營運的重要規格 - 分類和主機設計 - 機組與大獎遊戲	3
3	☐ 第二章 博彩機遊戲營運的重要規格 - 遊戲主題、遊戲類型和特點 - 面值和單位換算	3
4	☐ 第二章 博彩機遊戲營運的重要規格 - 派彩計算方法與應用 - 實務操作演示－博彩機遊戲規格	3
5	☐ 第三章 博彩機組件及安全 - 一般安全、電安全、ESD - 內部和外部組件功能及應用 Part I	3
6	☐ 第三章 博彩機組件應用及安全 - 內部和外部組件功能及應用 Part II - 計量資訊和分類	3
7	☐ 第三章 博彩機組件應用及安全 - 人手支付模式、交易和程式 - 實務操作演示－博彩機營運報告	3
8	☐ 第四章 博彩機運營的市場管理 - 行銷細分、工具和 PESTLE - 博彩機行銷和運營中的職業操守	3
9	☐ 第四章 博彩機遊戲運營的市場管理 - 行銷組合 - 錦標賽中的行銷活動	3
10	☐ 第五章 遊戲設定與參數設置 - 遊戲設定概述	3



	- 遊戲配置中的重要參數 - 實務操作演示－博彩機遊戲配置參數	
11	☐ 第六章 博彩機遊戲綜合實務操作 - 審計技術模式和 DICJ 功能表練習 - 計量資訊練習	3
12	☐ 第六章 博彩機遊戲綜合實務操作 - 組合測試和統計資料收集練習 - 報告和人工支付程序練習	3
13	☐ 實務操作測驗	3
14	☐ 實務操作測驗 ☐ 總結	3
15	☐ 期末考試	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
T1. 課堂講授	✓	✓	✓	✓	✓
T2. 實務操作	—	✓	✓	—	✓
T3. 案例分析	—	—	—	✓	—
T4. 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	M1-5
A2. 練習	10	M1-5
A3. 測驗	10	M1,2,3, and 4



A.4. 實務操作測驗	30	M2,3 and 5
A5. 期末考試	40	M1,2,4 and 5

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

1. 趙幽默，羅冠東：《博彩老虎機剖析與維護》（第3版重印），澳門理工學院，2018。
2. B Roger Pettersson，Nathanial Hammond：《Managing Casino Slot Operations》，The American Hotel & Lodging Educational Institute，2009。

主要期刊

1. Gaming Research & Review Journal
2. International Gambling Studies

網站

1. www.dicj.gov.mo 澳門博彩監察協調局網站
2. www.gaming.nv.gov 美國內華達博彩控制局
3. www.gaming.unlv.edu 內華達大學拉斯維加斯分校博彩研究
4. www.aristocrat.com Aristocrat Gaming
5. www.igt.com International Game Technology
6. www.lnw.com Light & Wonder
7. www.ltgame.com LT Game



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 (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)
	能夠深入評量博彩機遊戲的發展背景和營運狀況；能全面地區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能夠非常熟練運用市場管理應用於博彩機運營層面；能全面地分析博彩機組件的功能；能非常全面、深入地評量博彩機參數設置對營運的重要性。	能清晰地評量博彩機遊戲的發展背景和營運狀況；能全面地區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能熟練運用市場管理應用於博彩機運營層面；能較為全面地分析博彩機組件功能；能全面地評量博彩機參數設置對營運的重要性。	能較清晰地評量博彩機的發展背景和營運狀況；能較為全面地區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能大致熟練運用市場管理應用於博彩機運營層面；能較全面地分析博彩機組件的功能；能較全面地評量博彩機參數設置對營運的重要性。	能恰當地評量博彩機的發展背景和營運狀況能，能大致區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，對運運用市場管理應用於博彩機運營層面有一定瞭解，基本能分析博彩機組件的功能，就博彩機參數設置對營運的重要性。能作一般評量。	能簡單評量博彩機的發展背景和營運狀況；基本能區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能簡單運用市場管理應用於博彩機運營層面；能簡單分析博彩機組件的功能；就博彩機參數設置對營運的重要性能作基本評量。	缺乏對評量博彩機的發展背景和營運狀況的能力；不清楚區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；缺乏運用市場管理應用於博彩機運營層面；不能分析博彩機組件的功能；不能評量博彩機參數設置對營運的重要性。



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博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能全面整合分析博彩機組件的功能；就博彩機監參數設置對營運的重要性能作非常全面的評量。	能全面地示範及區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能全面地分析博彩機組件的功能，就博彩機監參數設置對營運的重要性能作全面的評量。	能較全面示範及區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性，能較全面地分析博彩機組件的功能，就博彩機監參數設置對營運的重要性能作較詳細的評量。	能較好示範及區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；基本能分析博彩機組件的功能；就博彩機監參數設置對營運的重要性能作基本的評量。	基本能示範及區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；能簡單分析博彩機組件的功能，就博彩機監參數設置對營運的重要性能作有限的評量。	不能夠示範及區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；不能瞭解博彩機組件的功能；不瞭解及不能評量博彩機博彩機監參數設置對營運的重要性。



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)
	能對博彩機的發展背景和營運狀況作完整的評量；能非常全面的區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性有非常完整的認知。	能對博彩機的發展背景和營運狀況作詳細的評量；能全面的區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性有完整的認知。	能對博彩機的發展背景和營運狀況作較詳細的評量；能較全面的區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性有較完整的認知。	能對博彩機的發展背景和營運狀況作一般的評量；能大致區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性有基本的認知。	能對博彩機的發展背景和營運狀況稍作評量；能基本區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性有限的認知。	未能對博彩機的發展背景和營運狀況作出評量；未具能力區分博彩機遊戲類型、機型、機種、遊戲特性；對博彩機遊戲行銷管理、管理操守及參數設置在博彩機營運中的重要性缺乏認知。