



博彩旅遊教學及研究中心
工商管理碩士學位課程 /
工商管理碩士學位課程 (博彩管理)
學科單元/科目大綱

學年	2024/2025	學期	第一學期
學科單元/科目編號	MSBA6126-111		
學科單元/科目名稱	綜合度假村營運管理		
先修要求	沒有		
授課語言	中文及英文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	何雄威	電郵	ryanho@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓-2/F, P245	辦公室電話	8893 6183

學科單元/科目概述

本科目旨在介紹綜合娛樂場度假村經營有關的計劃、組織、實施和控制環節及相關的管理職能與要求。修習完本科目，學生將能夠在深入理解與分析博彩與娛樂經營環境的基礎上，對相關企業日常經營涉及到的計劃、安排、組織等管理議題進行深入研討與探究，探討會展、娛樂節事與活動的主要人員之角色關係及產業重要性，並整合所學對相關管理案例及運營系統提出更有效的設計、運行、評價及改進意見與建議。

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.	解釋和比較博彩企業的產業特徵、各營運部門的功能與分類；
M2.	掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程；
M3.	整合運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。



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. 闡述和分析一般企業管理或博彩企業管理領域的經典理論和前沿性知識，並能作出批判性的檢討和整合，建構紮實的管理理論知識體系	✓	✓	✓			
P2. 對管理困境具有良好的審查和判斷能力，並能整合應用相關概念、理論及方法，對管理困境作出有理據的、創新性的判斷和回應；	✓	✓	✓			
P3. 在複雜、動態和多樣的管理情景中靈活轉移和綜合應用多種技能(如溝通技能、資訊及電腦技術、管理研究技能等)，創新性地建構管理策略；		✓	✓			
P4. 在個人或團隊工作中充分發揮領導才能和自主權，在管理變革及發展等方面達至有效的結果，並能對管理決策負責；		✓	✓			
P5. 批判性地評估和反思已有技術和方法，對新技術、新知識和新方法具備良好的自我學習能力，以最大限度地提高在複雜和不可預測的商業環境中的工作效率；		✓	✓			
P6. 識別並有效化解管理中的道德困境和社會責任問題，在複雜情景中持守組織道德和組織價值規範。			✓			

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	1. 緒論 (6 課時) 1.1. 課程簡介 1.2. 營運管理導論 (Introduction to Operations Management) 1.3. 近代博彩業的發展史 (The History of Modern Gaming: USA) 1.4. 政府對博彩產業的控管 (Gaming Control) 1.5. 拉斯維加斯娛樂場及其關鍵開發者：Bugsy, Howard Hughes, Steve Wynn 1.6. 個案分析：Milkshakes: “Jobs to be Done” 1.7. 分組討論：亞洲博彩業的發展 - 以澳門、新加坡及周邊國家地區為例 1.8. 文獻閱讀：Operations Management 1.9. 文獻閱讀：《MBA 運營管理》 1.10. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.1-34	6



	<p>1.11. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p. 1-39</p> <p>1.12. 文獻閱讀：《全球賭場掃描現狀與趨勢》</p>	
3	<p>2. 博彩稅與娛樂場數學 (3 課時)</p> <p>2.1. 澳門與國際博彩稅制之比較 (Gaming Taxes)</p> <p>2.2. 博彩遊戲分類：Banking Games (Percentage Games) vs. Non-Banking Games (“Round” Games)</p> <p>2.3. 娛樂場遊戲的數學運算 (Mathematics of Casino Games)</p> <p>2.4. 貴賓廳與中場的營運模式及數學上的差別 (Mathematics: VIP and Mass Operations)</p> <p>2.5. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.35-42; p.207-218</p> <p>2.6. 文獻閱讀：博彩企業之最新財務報表</p>	3
4	<p>3. 娛樂場營運概述 (3 課時)</p> <p>3.1. 各類賭桌遊戲操作體驗：MPU Mock Casino (60 分鐘)</p> <p>3.2. 娛樂場之組織架構 (Casino Organizational Structure)</p> <p>3.3. 賭桌營運之人員編制 (Staffing)</p> <p>3.4. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.43-60</p> <p>3.5. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p.77-106</p> <p>3.6. 文獻閱讀：Casinos: Organization and Culture, p.1-20</p>	3
5	<p>4. 娛樂場保安及監控 (3 課時)</p> <p>4.1. 娛樂場保安及監控系統設計 (Casino Security and Surveillance Systems)</p> <p>4.2. 娛樂場監控及設備的重要性</p> <p>4.3. 娛樂場犯罪活動與優勢博勝 (Casino Crimes and Advantage Gambling/Play)</p> <p>4.4. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.167-206</p> <p>4.5. 文獻閱讀：Zabielskis, P. (2015). Too big to be bad? Implications for theory and review of research on crimes, vices, and misdeeds in the casino culture of Macau. <i>Crime, Law and Social Change</i>, 64(2-3), 127-152.</p>	3
6	<p>5. 賭桌遊戲營運 I (3 課時)</p> <p>5.1. 娛樂場營運部門和職能 (Casino Departments and Functions)</p> <p>5.2. 娛樂場營運：賭桌遊戲營運 (Table Game Operations)</p> <p>5.3. 每平方英尺的收益與利潤：以拉斯維加斯為例 (Revenue and Profit per Square Foot)</p> <p>5.4. 下注金額的限制 (Betting Limits)</p> <p>5.5. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.167-206</p> <p>5.6. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p. 77-106</p> <p>5.7. 文獻閱讀：Casinos: Organization and Culture, p. 21-34</p> <p>5.8. 文獻閱讀：Casino Management in Integrated Resorts, p. 69-81</p>	3



7	<p>6. 賭桌遊戲營運 II：以賭桌遊戲的籌碼回收率作為管理工具 (3 課時)</p> <p>6.1. 中場：賭桌投注額 / 非轉碼入箱數目 (Drop)</p> <p>6.2. 中場：賭場遊戲的籌碼回收率 (Hold)</p> <p>6.3. 籌碼回收率的特點</p> <p>6.4. 理論毛利與籌碼回收率</p> <p>6.5. 貴賓廳：轉碼數、淨贏率 (Rolling Chip Volume, Win Rate)</p> <p>6.6. 賭桌的高使用率可能損及娛樂場利潤之營運分析</p> <p>6.7. 場面營運管理：關鍵績效指標 (Key Performance Indicators, KPI)</p> <p>6.8. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.241-250</p> <p>6.9. 文獻閱讀：博彩企業之最新財務報表</p>	3
8	<p>7. 角子機管理 (3 課時)</p> <p>7.1. 角子機操作體驗和流程管理：MPU EGM Lab</p> <p>7.2. 電子博彩</p> <p>7.3. 角子機樓層設計與消費者行為</p> <p>7.4. 角子機「服務場景」的成功要素</p> <p>7.5. 中獎頻率的重要性</p> <p>7.6. 隨機或偽隨機？</p> <p>7.7. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.107-140</p> <p>7.8. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p. 187-230</p> <p>7.9. 文獻閱讀：Ghaharian, K., & Singh, A. (2011). A Mathematical Approach for Optimizing the Casino Slot Floor: A Linear Programming Application. <i>UNLV Gaming Research & Review Journal</i>, 15(1), 1-16.</p>	3
9-10	<p>8. 娛樂場營銷 (6 課時)</p> <p>8.1. 一般娛樂場營銷活動</p> <p>8.2. 推廣碼的成本、問題和解決方案</p> <p>8.3. 一般角子機的營銷方案</p> <p>8.4. 消費者選擇的因素</p> <p>8.5. 調整賭桌遊戲規則作為營銷工具</p> <p>8.6. 客戶分析：Hosted and Unassigned Players</p> <p>8.7. 客戶評分系統 (Player Rating System) 及貴賓客群</p> <p>8.8. 文獻閱讀：Casino Operations Management, p.255-318</p> <p>8.9. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p. 391-411</p> <p>8.10. 文獻閱讀：Casino Management in Integrated Resorts, p. 27-68; 82-103</p> <p>8.11. 文獻閱讀：Prentice, C., & Wong, I. A. (2015). Casino marketing, problem gamblers or loyal customers?. <i>Journal of Business Research</i>, 68(10), 2084-2092.</p> <p>8.12. 文獻閱讀：Min, J. H., Raab, C., & Tanford, S. (2016).</p>	6



	Improving casino performance through enhanced loyalty programs. <i>Journal of Hospitality Marketing & Management</i> , 25(3), 372-394.	
11	<p>9. 小組研究報告 (3 課時)</p> <p>9.1. 同學自行分組，每組以 4 人或以以下為原則，共同撰寫一份小組研究報告。研究報告須針對澳門或其他地區的博彩營運之實務情況進行資料搜集、整理、歸納與討論，研究題目自訂，可自由選定探討特定營運議題，尤其是整合課堂上所討論的管理知識和案例，並對議題提出改進意見與建議。</p> <ul style="list-style-type: none">● 研究報告包括口頭報告 (10%) 和書面報告 (20%)。● 報告時間為 20 分鐘，討論時間為 10 分鐘。● 報告結構 (參考)：<ul style="list-style-type: none">○ 緒論：陳述問題、研究目的、範圍及貢獻。○ 文獻綜述：將有關的研究文獻作重點說明，點出研究主題所在。○ 研究設計及調查結果分析○ 結論與建議○ 參考文獻 (APA 格式)	3
12-13	<p>10. 綜合度假村管理 (6 課時)</p> <p>10.1. 酒店和會展娛樂設施營運</p> <p>10.2. 娛樂場酒店的盈利結構：Profit Structure: Integrated Resorts vs. Repeater-Market Resorts</p> <p>10.3. 澳門非博彩元素的發展</p> <p>10.4. 文獻閱讀：Casino Management in Integrated Resorts, p. 15-26</p> <p>10.5. 文獻閱讀：Introduction to Casino Management, p.41-76</p> <p>10.6. 文獻閱讀：Henderson, J. (2016). Integrated resorts and tourism: A Singapore perspective. <i>Asia-Pacific Journal of Innovation in Hospitality and Tourism</i>, 5(2), 191-208.</p> <p>10.7. 文獻閱讀：Ho, H. W. (2020). Casino development and regulation in Asia: the experience of Macau and Singapore for Japan and other destinations. <i>Asian Education and Development Studies</i>.</p> <p>10.8. 實地考察：擬參觀本澳一所國際綜合度假村，了解博彩企業非博彩項目的營運，並聽取相關部門講授和分享行業知識。(暫定，按課程實際情況而定。)</p>	6
14	<p>11. 個人學期報告 (Term Paper)</p> <p>11.1. 學期報告每位同學須撰寫一份個人學期報告。學期報告須針對相關博彩營運議題，研究題目自訂，可自由選定探討特定娛樂場部門的營運優化方案，尤其是整合課堂上所討論的管理案例，並提出更有效的營運系統設計、運作、評價，及改進意見與建議。</p>	3



	<ul style="list-style-type: none"> • 學期報告包括口頭報告 (10%) 和書面報告 (40%)。 • 口頭報告時間為 15 分鐘，討論時間為 5 分鐘。 • 書面報告結構 (參考)： <ul style="list-style-type: none"> ○ 緒論：陳述問題、研究目的、範圍及貢獻。 ○ 文獻綜述：將有關的研究文獻作重點說明，點出研究主題所在。 ○ 研究方法 ○ 研究結果分析 ○ 討論及結論 ○ 參考文獻 (APA 格式) 	
15	12. 課程總結 12.1. 娛樂場文化：發展趨勢 (Casino Culture: Major Trends) 12.2. 課程回顧、學習知識架構整理與討論。	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. 短片播放	✓	✓	✓			
T3. 個案分析	✓	✓	✓			
T4. 分組討論		✓	✓			
T5. 小組研習		✓	✓			

考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《碩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	20%	M1, 2, 3



A2. 小組報告	30%	M1, 2, 3
A3. 學期報告	50%	M1, 2, 3
(可有需要自行增加欄位)		

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

詳見附件

書單

- Lam, D. (2019). *Casino management in integrated resorts*. Routledge.
- Kilby, J., Fox, J., & Lucas, A. F. (2005). *Casino operations management*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- William J. S. (2020). *Operations management*. McGraw-Hill Education.

參考文獻

參考書

- Lucas, A. F., & Kilby, J. (2012). *Introduction to casino management*. Okie International, Incorporated.
- Roberts, C., & Hashimoto, K. (2010). *Casinos: organization and culture*. Prentice Hall.
- International Gaming Institute. (1996). *The gaming industry: Introduction and perspectives*.
- Jack R. M., & Scott M. S. (2015). 《MBA 運營管理》. 中國人民大學出版社.
- 曾忠祿. (2010). 《全球賭場掃描: 現狀與趨勢》. 中國經濟出版社.
- 各大博彩企業最新年報、中期報告及財務報表.

主要期刊

- Baloglu, S., Zhong, Y. Y., & Tanford, S. (2017). Casino loyalty: The influence of loyalty program, switching costs, and trust. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 41(7), 846-868.
- Eadington, W. R. (1999). The economics of casino gambling. *Journal of economic perspectives*, 13(3), 173-192.
- Kralj, A., & Solnet, D. (2010). Service climate and customer satisfaction in a casino hotel: An exploratory case study. *International Journal of Hospitality Management*, 29(4), 711-719.
- Henderson, J. (2016). Integrated resorts and tourism: A Singapore perspective. *Asia-Pacific Journal of Innovation in Hospitality and Tourism*, 5(2), 191-208.
- Ho, H.-W. (2018). Gaming promoters: The junket operations in Macau casinos. *Gaming Law Review*, 22(9), 549-558.
- Ho, H.-W. (2020). Macao junket business: Some regulatory issues. *Global Gaming & Tourism*



Research, 2, 69-78.

- Ho, H.-W. (2022). Casino development and regulation in Asia: the experience of Macau and Singapore for Japan and other destinations. *Asian Education and Development Studies*, 11(3), 505-520.
- Ho, H.-W., & Phillips, J. (2023). MACAU 2.0: New Gaming Law and its Implications for Casino Market. *Gaming Law Review*, 27(3), 106-116.
- Liu, P. (2002). *Aomen bocai ye zongheng 澳門博彩業縱橫 [A perspective on macau gaming industry]*. Hong Kong: Joint Publishing (Hong Kong) Company Limited.
- Mancuso, S., & Aomen, d. x. (2012). *Studies on macau gaming law*. Hong Kong: Hong Kong : LexisNexis.
- Siu Lam, C., & Greenlees, M. (2017). Casino money laundering regulations – macao and USA. *Journal of Money Laundering Control*, 20(1), 52-69. doi:10.1108/JMLC-04-2016-0015
- The State Council of China. (2019). Outline development plan for the guangdong-hong kong-macao greater bay area. Retrieved from https://www.dsaj.gov.mo/GreaterBayArea/Doc/devPlan_en.pdf
- Ghaharian, K., & Singh, A. (2011). A Mathematical Approach for Optimizing the Casino Slot Floor: A Linear Programming Application. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 15(1), 1-16.
- Loi, K. I., & Kim, W. G. (2010). Macao's casino industry: reinventing Las Vegas in Asia. *Cornell Hospitality Quarterly*, 51(2), 268-283.
- Min, J. H., Raab, C., & Tanford, S. (2016). Improving casino performance through enhanced loyalty programs. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 25(3), 372-394.
- Prentice, C., & Wong, I. A. (2015). Casino marketing, problem gamblers or loyal customers?. *Journal of Business Research*, 68(10), 2084-2092.
- Prentice, C. (2013). Attitudinal and behavioral loyalty amongst casino players in Macau. *Services Marketing Quarterly*, 34(4), 309-321.
- Prentice, C., & King, B. (2011). Relationship marketing in the casino industry. *Journal of Vacation Marketing*, 17(1), 51-63.
- Wan, Y. K. P. (2013). Mainland Chinese gamblers' casino design preferences. *Journal of Vacation Marketing*, 19(4), 359-374.
- Wang, W., & Eadington, W. R. (2008). The VIP-room contractual system and Macao's traditional casino industry. *China: An International Journal*, 6(02), 237-260.
- Zabielskis, P. (2015). Too big to be bad? Implications for theory and review of research on crimes, vices, and misdeeds in the casino culture of Macau. *Crime, Law and Social Change*, 64(2-3), 127-152.

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



澳門理工大學
Universidade Politécnica de Macau
Macao Polytechnic University

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)

本科目的評估方法包括對學習過程的持續性評估 (60%) 和期末個人報告 (40%)。其中，持續性評估包括課堂參與及練習 (20%)、測驗 / 課後作業 (15%) 及小組報告 (25%)。

1、下表為科目預期學習果效與對應評核方法之總體評核標準：

科目預期學習果效 (CILOs)	評核方法	優異 A、A- (88-100 分)	優良 B+ (83-87 分)	良好 B、B- (73-82 分)	滿意 C+、C、C- (58-72 分)	合格 D+、D (50-57 分)	不合格 F (0-49 分)
解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類；	課堂參與及表現/測驗/小組專題報告/期末個人報告	能夠清晰、全面地解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。	能夠大致清晰、全面地解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。	能夠適當解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。	能夠基本解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。。	能夠少量解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。。	不能解釋和比較博彩企業的產業特征、各營運部門的功能與分類。。
掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程；	課堂參與及表現/測驗/小組專題報告/期末個人報告	能夠熟練、全面地掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。	能夠大致熟練、全面地掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。	能夠適當掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。	能夠基本掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。	簡單掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。	無法掌握娛樂場的營運模式、營運指標、場面管理知識，以及日常工作流程。
整合運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	課堂參與及表現/測驗/小組專題報告/期末個人報告	能夠熟練、全面地整合運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	能夠大致熟練、全面地整合運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	能夠適當運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	能夠基本運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	簡單運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。	無法運用營運管理的相關知識來檢視、分析及評估娛樂場的日常營運和監督工作。



2、對於課堂參與和課堂表現（包括回答提問、參與課堂討論的情況），依照下述評核標準：

要求學生參與課堂的授課和教學會活動，教師對每一個學生的參與的品質和數量進行評價，學生需要完成老師指派的作業和案例分析，老師將對作業進行收集和評分。其主要目的是通過討論案例、回答問題和完成作業，開發學生從教材和課題講授應用知識和學校的能力。

評核級別 評核內容	優異 A、A- (88 - 100 分)	優良 B+ (83-87 分)	良好 B、B- (73-82 分)	滿意 C+、C、C- (58 - 72 分)	合格 D+、D (50 - 57 分)	不合格 F (0 - 49 分)	得分
出席比率	缺席 5%以內	缺席 10%以內	缺席 12.5%以內	缺席 15%以內	缺席 20%以內	缺席 20%以上	
認真聽課	上課非常認真聽講。	上課認真聽講。	上課能認真聽講。	上課不認真聽講。	無心聽講。	無心聽講，干擾他人。	
積極參與	非常積極舉手發言，非常積極參與討論與交流。	積極舉手發言，積極參與討論與交流。	能舉手發言，有參與討論與交流。	很少舉手，極少參與討論與交流。	偶爾參與討論。	基本不參與討論。	
完成作業	提交 90%以上作業，正確率 90%以上的。	提交 85%以上作業，正確率 85%以上的。	提交 75%以上的作業，正確率 80%以上的。	提交 60%以上的作業，正確率 70%以上的。	提交 50%以上作業，正確率 60%以上的。	提交低於 50%作業，正確率低於 50%的。	
案例分析	參與 90%以上案例分析，正確 90%以上分析的。	參與 85%以上案例分析，正確 85%以上分析的。	參與 75%以上案例分析，正確 80%以上分析的。	參與 60%以上案例分析，正確 70%以上分析的。	參與 50%以上案例分析，正確 60%以上分析的。	參與低於 50%以下案例分析，正確 50%以下分析的。	
總計 100%							



3、對於個人學期報告、課後作業、測驗、考試中問答題及論述題（Essay Question）的評核，依照下述評核標準：

個人報告和作業目的在於，為學生提供一個應用和分析理解本課程的機會，通過學生課堂學習的理論，結合聯繫自己工作的實際情況進行相應的法律分析，進一步提升學生對相關概念和理論的理解能力。要求每個學生單獨完成該項活動。

評核級別 評核內容	比例	優異 A、A- (88 - 100 分)	優良 B+ (83-87 分)	良好 B、B- (73-82 分)	滿意 C+、C、C- (58 - 72 分)	合格 D+、D (50 - 57 分)	不合格 F (0 - 49 分)	得分
題目主題	10%	主題明確有意義。	主題明確有一定意義。	主題清晰明確。	主題明確簡單。	主題膚淺。	主題缺失。	
理論知識應用	10%	理論知識應用非常恰當。	理論知識應用恰當。	理論知識應用合理。	理論知識應用有缺失。	理論知識應用不足。	知識應用貧乏。	
論點論據	10%	文章論點、論據充分確鑿。	文章論點、論據確鑿。	文章論點、論據正確有效。	文章論點正確、論據不足。	文章論點、論據不充分。	論據有誤。	
組織結構	20%	文章嚴謹、富有邏輯性、富有說服力。	文章嚴謹、富有邏輯性。	文章嚴謹、邏輯清晰。	文章結構不完整。	文章結構不合理。	文章結構混亂。	
文字表達	20%	文字表達準確流暢清晰。	文字表達流暢。	文字表達基本流暢。	文字表達基本通暢。	文字表達欠佳。	文字表達嚴重問題。	
結論建議	20%	結論正確、從多方面提出合理建議。	結論正確、提出合理建議。	結論正確，有建議。	結論基本正確，無建議。	結論存在問題。	結論不正確。	
資料佔有	10%	參考文獻資料豐富。	參考文獻資料豐富。	有一定量參考文獻。	有少量的參考文獻。	有個別的參考文獻。	無參考文獻。	
總計	100%							



澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau
Macao Polytechnic University

4、對於小組報告（Group Project）的評核，依照下述評核標準：

小組專題報告的目的在於，提供學生一個機會來應用分析工具學習這門課程，並且分析比較在商業市場環境情況下如何運用相關的企業法律知識。要求學生形成4人的小組，並報告指導老師。

評核級別 評核內容	比例	優異 A、A- (88 - 100 分)	優良 B+ (83-87 分)	良好 B、B- (73-82 分)	滿意 C+、C、C- (58 - 72 分)	合格 D+、D (50 - 57 分)	不合格 F (0 - 49 分)	得分
題目主題	10%	題目獨特極具探討焦點。	題目極具探討焦點。	主題清晰明確。	主題明確簡單。	主題晦澀。	主題缺失。	
理論知識	10%	理論知識應用準確無誤。	理論知識應用準確。	理論知識應用合理。	理論知識應用缺失。	理論知識應用不足。	知識應用貧乏。	
問題概念	10%	問題概念的分析全面有效、邏輯十分嚴密。	問題概念的分析有效、邏輯嚴密。	問題分析有效，有一定邏輯一致性。	問題分析有效，存在不一致邏輯。	無法清晰有效分析問題。	邏輯混亂。	
PowerPoint 展示	20%	豐富的技巧應用、展示效果突出。	大致豐富的技巧應用、展示效果突出。	有一定的展示技巧，效果好。	展示技巧簡單，效果一般。	展示技巧、效果一般。	展示效果貧乏。	
組織結構	10%	報告結構十分完整、邏輯非常清晰。	報告結構完整、邏輯清晰。	報告嚴謹、邏輯合理。	報告結構不完整、不通暢。	報告結構不合理。	報告結構混亂。	
團隊合作	20%	團隊默契分工、組織十分流暢。	團隊默契分工、組織流暢。	團隊合理分工與組織合理。	團隊分工合理、組織欠佳。	團隊分工基本合理、組織不當。	團隊無配合。	
結論建議	10%	結論正確、從多方面提出合理建議。	結論正確、提出合理建議。	結論正確，有建議。	結論基本正確，無建議。	結論存在問題。	結論不正確。	
問題回答	10%	準確回答全部提問。	大致準確回答全部提問。	正確回答部分提問。	有效回答全部問題。	回答了部分問題。	不能回答問題。	
總計	100%							