

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	休閒活動設計	科目序號 / 代號	2982 / RMB2003
開課系所	休閒事業管理學系	學制 / 班級	進修學士班2年1班
任課教師	曾冠宇	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)ABC / B409	授課語言別	中文

課程簡介

? 大葉大學休閒事業管理學系系所教學目標、特色

A.大學部教育目標

- 1.建立休閒創新與服務管理的專業人才培養
- 2.增強在地紮根及全球視野的休閒經營人才培育
- 3.落實休閒理論與經營實務並重之學習
- 4.企業倫理與價值之養成

B.大學部課程特色

- 1.結合理論與實務的教學
- 2.產學合作
- 3.推廣休閒教育
- 4.活動規劃與執行
- 5.推動證照考取

?

大葉大學管理學院核心能力-社會智商

C.管理學院/休閒事業管理學系核心能力四大構面(SCEP)

- 1.Solve-解決能力(洞悉力、決策力、執行力)
- 2.Communicate-溝通能力(傾聽能力、表達能力)
- 3.Ethics-倫理觀(社會倫理、企業管理、研究倫理)
- 4.Professional-專業能力(休閒專業知識能力、創意活動設計能力、規劃管理領導能力、創新研究分析能力)

?

本課程目標:

- 1.藉由課程介紹讓學生了解多元化之活動內容。
- 2.讓學生初步了解活動企劃之要點、遊程規劃。
- 3.透過撰寫簡易計畫書來增加學生對於活動規劃之要訣掌握。

課程大綱

活動設計概念

顧客需求的認知與判斷

課堂操作

活動宗旨與目標的建立

課堂操作

休閒活動的範圍與形式

課堂操作
 風險管理計畫 (一-四)
 課堂操作
 風險管理計畫 (五-八)
 課堂操作
 期中考
 活動之行銷
 課堂操作
 活動預算之編列
 課堂操作
 活動評鑑
 課堂操作

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  休閒專業
-  規劃管理
-  實際執行
-  問題解決
-  自我調適學習
-  企業倫理
-  表達溝通

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
休閒專業	25%		講述法 小組討論 小組合作 學生上台報 告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	25
規劃管理	10%		講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報 告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	10

實際執行	5%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	5
問題解決	15%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	15
自我調適學習	15%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	15
企業倫理	15%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	15
表達溝通	15%	講述法 小組討論 小組合作 服務學習 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 30% 課堂討論: 15% 課程參與度: 20% 上課筆記: 15%	加總: 100	15

成績稽核

期末考: 30%

期中考: 20%

課程參與度: 20%

上課筆記: 15%

課堂討論: 15%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
節慶與活動管理	1. McDonnell, I., Allen, J. & O'Toole, W. (1999)			0
遊程規劃與成本分析	陳瑞倫(2004)		台北:揚智文化	0

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	70	0	0	0	30
2	中秋節彈性放假	70	0	0	0	30
3	休閒、遊憩、遊戲的概念	70	0	0	0	30
4	休閒活動設計的概念(上)	70	0	0	0	30
5	休閒活動設計的概念(下)	70	0	0	0	30
6	活動規劃案例-影片欣賞	70	0	0	0	30
7	休閒活動的範圍與形式	70	0	0	0	30
8	休閒活動規劃的要素	70	0	0	0	30
9	期中考	70	0	0	0	30
10	顧客需求評估	70	0	0	0	30
11	活動預算&資源	70	0	0	0	30
12	風險管理	70	0	0	0	30
13	活動創意行銷	70	0	0	0	30
14	活動創意案例-影片欣賞	70	0	0	0	30
15	遊程規劃概念及設計	70	0	0	0	30
16	簡易計畫書撰寫-分組討論	70	0	0	0	30
17	簡易計畫書撰寫-分組討論	70	0	0	0	30
18	課程回顧與總復習	70	0	0	0	30