朝陽科技大學 097學年度第2學期教學大綱
seminar for recreation programming 休閒活動管理專題

當期課號	1520	Course Number	1520
授課教師	范姜群澔	Instructor	,
中文課名	休閒活動管理專題	Course Name	seminar for recreation programming
開課單位	休閒事業管理系(四日)四A	Department	
修習別	選修	Required/Elective	Elective
學分數	2	Credits	2
課程目標	邀請數位具有休閒活動管理相關實務經驗的業者或專家進行座談，內容包括人力招募與運用、活動推廣與行銷、媒體與公關、活動企劃、活動評估等。	Objectives	Inviting several professionals of recreation programming to have an informal class discussion, including human resources, promotion, public relations, activity programming, programming evaluation and so on.
教材	1.未來人才的8個KNOW-HOW(天下) 2.你就是品牌~用服務打造你的品牌(天下) 3.新企劃人(遠流) 4.換個思考,換種人生(時報) 5.創造力(天下) 6.休閒活動企劃（品度） 7.特別節慶活動企劃與管理（品度） 8.服務業行銷（滄海） 9.休閒活動規劃與管理（桂魯）	Teaching Materials	1.Rossman, J.R. , & Schlatter, B.E.（2000），Recreation programming: designing leisure experiences (3rd Edition). Champaign, IL: Sagamore Publishing. 2. Edginton, C. R., Hanson, C.J., Edginton, S. R., & Hudson, S.D.(?). Leisure programming: A service-centered and benefits approach (3rd). The McGraw-Hill Companies, Inc. 2. Rohnke & Butler (1995). QuickSliver: adventure games, initiative problems, truast activities and a guide to effective leadership.Project Adventure Inc. 3. Ewert (1989). outdoor adventure pursuits: foundations, models, and theories. Publishing Horizons, Inc.
成績評量方式	1.平時成績(Mid-term paper，30%)：請每人挑選期刊或雜誌有關於行銷創意之個案研究或報導，每人報告時間約10分鐘，每週2-3人，請以powerpoint方式呈現內文重點簡介及相關理論之延伸與探討. 2.期中報告(Mid-term Exam，20%) 3.期末考(Final-term Exam，20%) 4.課堂參與(Class participation，30%)	Grading	leisure activities implementation (30%） literature and disscution (40%) observation and evaluation (30%)
教師網頁			
教學內容	1.實務引導休閒活動計畫、設計與執行之概及實務作業。 2.1-3週 課程介紹、創意發想、活動設計與自我行銷。 3.4-7週 個案研討及專家座談。 4.8-9週 期中考、活動設計個案作業。 5.10-12週 活動推廣與行銷。 6.13-15週 媒體關係與公共關係運用。 7.16-17週 小組個案報告、期末考。	Syllabus	1: basic programming concepts 2: how individuals experience leisure 3: six key elements of a situated activity system 4: benefits-based programming 5: developing leisure service products 6: using goal and objective technology in program development 7: developing the agency's programming mission 8: writing program management goals 9: obtaining client input 10: program design

尊重智慧財產權，請勿非法影印。