朝陽科技大學 099學年度第1學期教學大綱
Plan Draft and Evaluation 休閒服務企畫與評估

當期課號	1403	Course Number	1403
授課教師	范姜群澔	Instructor	,
中文課名	休閒服務企畫與評估	Course Name	Plan Draft and Evaluation
開課單位	休閒事業管理系(四日)三B	Department	
修習別	必修	Required/Elective	Required
學分數	3	Credits	3
課程目標	本課程的主要目標在於讓學生會擬定休閒活動計畫，並且也能針對該活動計畫的執行進行評估。爲達到這樣的目標，因此教學方式包括講解和實際操作。教學內容則包括休閒活動計畫及評估之意義及重要性、需求評估、計畫目標之設訂、計畫發展、計畫評估方法等方面。	Objectives	To make sure learners can design and evaluate leisure programs is the course objective, therefore the teaching methods are both lecture and practice. In the meanwhile the course content includes: the definitions and importance of leisure program planning and evaluation; needs assessment; program objective; program development, as well as program evaluation methods.
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。