

## 课程详述

### COURSE SPECIFICATION

以下课程信息可能根据实际授课需要或在课程检讨之后产生变动。如对课程有任何疑问，请联系授课教师。

The course information as follows may be subject to change, either during the session because of unforeseen circumstances, or following review of the course at the end of the session. Queries about the course should be directed to the course instructor.

1.	课程名称 <b>Course Title</b>	休闲文化与产业 Culture and Industry of Leisure				
2.	授课院系 <b>Originating Department</b>	社会科学中心 Center for Social Sciences				
3.	课程编号 <b>Course Code</b>	SS009				
4.	课程学分 <b>Credit Value</b>	2				
5.	课程类别 <b>Course Type</b>	通识选修课程 General Education (GE) Elective Courses				
6.	授课学期 <b>Semester</b>	春季 Spring				
7.	授课语言 <b>Teaching Language</b>	中文 Chinese				
8.	授课教师、所属学系、联系方式 (如属团队授课, 请列明其他授课教师) <b>Instructor(s), Affiliation &amp; Contact</b> (For team teaching, please list all instructors)	 Southern University of Science and Technology 潘立勇 Liyong PAN 浙江大学人文学院哲学系教授、博士生导师, Zhejiang University 南方科技大学社会科学中心访问教授 Visiting professor at Center for Social Sciences, SUSTech Tel: 13306815166 Email: ply5651@163.com				
9.	实验员/助教、所属学系、联系方式 <b>Tutor/TA(s), Contact</b>	无 NA				
10.	选课人数限额(可不填) <b>Maximum Enrolment (Optional)</b>	60				
11.	授课方式 <b>Delivery Method</b>	讲授 <b>Lectures</b>	习题/辅导/讨论 <b>Tutorials</b>	实验/实习 <b>Lab/Practical</b>	其它(请具体注明) <b>Other (Please specify)</b>	总学时 <b>Total</b>
	学时数 <b>Credit Hours</b>	32				32

12. 先修课程、其它学习要求 <b>Pre-requisites or Other Academic Requirements</b>	了解休闲文化的基本理论，并对当代休闲产业经济的现状及其发展有一定的了解和把握。
13. 后续课程、其它学习规划 <b>Courses for which this course is a pre-requisite</b>	无 NA
14. 其它要求修读本课程的学系 <b>Cross-listing Dept.</b>	无 NA

**教学大纲及教学日历 SYLLABUS**

15. **教学目标 Course Objectives**

本课程着重讲述休闲文化与产业的特征、领域及其规律。既从休闲文化的角度介绍人的休闲心理、休闲行为、休闲方式及其载体、媒介，也从休闲产业和休闲经济的角度介绍休闲产品和休闲服务。通过理论与实践的结合，使研究生对休闲文化与产业的特征、领域及其规律有较深入的了解，并对休闲文化与产业作为国民新的生活方式和社会新的经济增长点的发展趋势有较自觉的把握。

This course focuses on features, areas and laws of culture and industry of leisure. It not only introduces people's leisure psychology, leisure behaviors, leisure ways and their carrier and media from the perspective of leisure culture, but also introduces leisure products and services from the view of leisure industry and leisure economy. Through the combination of theory and practice, we can learn the implication and activities of leisure culture, we can also learn characteristics and areas of leisure industry (tourism, culture entertainment and physical exercises) and the value of leisure culture and industry in developing economy and improving the quality of people's life.

16. **预达学习成果 Learning Outcomes**

通过本课程学习：

- ◇ 了解休闲文化的内涵及活动方式；
- ◇ 了解休闲产业的特征与领域（旅游、文化娱乐、体育健身）；
- ◇ 了解休闲文化与产业对于发展中经济，提升国民生活品质的意义。

17. **课程内容及教学日历（如授课语言以英文为主，则课程内容介绍可以用英文；如团队教学或模块教学，教学日历须注明主讲人）**

**Course Contents (in Parts/Chapters/Sections/Weeks. Please notify name of instructor for course section(s), if this is a team teaching or module course.)**

（每周 3 学时，第 11 周结课）

- 第一周：休闲的人本与文化解读
- 第二周：休闲时代与生活品质
- 第三周：休闲产业与体验经济
- 第四周：休闲视野中的旅游业（1）
- 第五周：休闲视野中的旅游业（2）
- 第六周：休闲视野中的文化娱乐业
- 第七周：休闲视野中体育健身业
- 第八周：休闲城市的人文与审美要素
- 第九周：数字时代的休闲文化与产业
- 第十周：休闲服务的人本基础
- 第十一周：课程总结、课堂作业论文

18. **教材及其它参考资料 Textbook and Supplementary Readings**

- 1、杰弗瑞·戈比，《21世纪的休闲与休闲服务》，云南人民出版社，2000版。  
2、杰弗瑞·戈比，《你生命中的休闲》，云南人民出版社，2000版。

**课程评估 ASSESSMENT**

19. 评估形式 Type of Assessment	评估时间 Time	占考试总成绩百分比 % of final score	违纪处罚 Penalty	备注 Notes
出勤 Attendance		10%		总共三次考勤
课堂表现 Class Performance		10%		鼓励发言提问
小测验 Quiz				
课程项目 Projects				
平时作业 Assignments		20%		一次
期中考试 Mid-Term Test				
期末考试 Final Exam		60%		课程论文
期末报告 Final Presentation				
其它（可根据需要 改写以上评估方式） Others (The above may be modified as necessary)				

20. 记分方式 **GRADING SYSTEM**

- A. 十三级等级制 Letter Grading  
 B. 二级记分制（通过/不通过） Pass/Fail Grading

**课程审批 REVIEW AND APPROVAL**

21. 本课程设置已经过以下责任人/委员会审议通过  
This Course has been approved by the following person or committee of authority