

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	賽局競合策略	授課 教師	蔡政言 TSAI JENG-YAN
	APPLICATION OF GAME THEORY TO COMPETITION AND COOPERATION		
開課系級	商學一碩專班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TLDXJ1A		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、透過「樸實剛毅」的教育理念，期望學生能「生活儉樸」、「做事務實」、「為人剛正」、「意志堅決」。</p> <p>二、注重專業與生活教育的相互配合，促進德、智、體、群、美五育均衡發展，以達成「心靈卓越」的核心價值。</p> <p>三、審視國內外經濟情勢的演變，培訓具備「國際經貿」與「國際企業」的專業知識。</p>			
系 ( 所 ) 核心能力			
<p>A. 培養成為國際企業之專業經理人。</p> <p>B. 培訓具有獨立分析、判斷、解決企業經營問題之能力。</p> <p>C. 培訓具有分析國內外經濟情勢演變之能力。</p> <p>D. 培訓具有行銷與財務管理規劃之能力。</p>			
課程簡介	教授賽局理論與其應用		
	<p>Our objective is to give students a working knowledge of the analytical tools that bear most directly on the economic decisions firms must regularly make. This course examines the choices that we make which affect others and the choices others make that affect us. Such situations are known as "games" and game-playing, while sounding whimsical, is serious business.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	了解賽局理論與其應用	Our objective is to give students a working knowledge of the analytical tools that bear most directly on the economic decisions firms must regularly make.	C3	ABC

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	了解賽局理論與其應用	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◆ 洞悉未來	
◇ 資訊應用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	Introduction to Game theory	
2	101/09/17~ 101/09/23	Complete Information: Game 1	
3	101/09/24~ 101/09/30	Complete Information: Game 2	
4	101/10/01~ 101/10/07	Complete Information: Game 3	
5	101/10/08~ 101/10/14	Complete Information: Game 4	
6	101/10/15~ 101/10/21	Complete Information: Game 5	
7	101/10/22~ 101/10/28	Complete Information: Game 6	
8	101/10/29~ 101/11/04	Complete Information: Game 7	
9	101/11/05~ 101/11/11	mid-term	
10	101/11/12~ 101/11/18	incomplete Information: Game 1	
11	101/11/19~ 101/11/25	incomplete Information: Game 2	
12	101/11/26~ 101/12/02	incomplete Information: Game 3	

13	101/12/03~ 101/12/09	incomplete Information: Game 4	
14	101/12/10~ 101/12/16	incomplete Information: Game 5	
15	101/12/17~ 101/12/23	Final report 1	
16	101/12/24~ 101/12/30	Final report 2	
17	101/12/31~ 102/01/06	Final report 3	
18	102/01/07~ 102/01/13	Final report 4	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Dixit, Avinash K., and Susan Skeath, Games of Strategy. New York, NY: W. Norton & Company, 1999. ISBN: 0393974219	
參考書籍			
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆出席率：            %   ◆平時評量：10.0 %   ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量：        % ◆其他〈課堂賽局〉：80.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>	