

淡江大學 104 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	政軍兵棋推演與談判模擬	授課 教師	黃介正 HUANG,ALEXANDE R C.
	POL-MIL WARGAME & NEGOTIATION		
開課系級	戰略一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TITXM1A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、瞭解國際關係之理論與實務。</p> <p>二、瞭解主要中西戰略思想與實務。</p> <p>三、瞭解當前國際與兩岸情勢之發展。</p> <p>四、基本學術論文與政策分析之撰寫與報告。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 國際情勢分析與研判能力。</p> <p>B. 國際戰略情勢分析與研判能力。</p> <p>C. 主要國家國防政策與軍事戰略分析能力。</p> <p>D. 主要國家對外政策分析能力。</p> <p>E. 主要國家之安全戰略與政策分析。</p> <p>F. 戰略理論與實務之分析能力。</p> <p>G. 國際經濟態勢分析能力。</p>			
課程簡介	<p>當代兵棋推演源自於19世紀中葉普魯士軍隊，係藉由在地圖上進行軍事作戰的模擬。其實中國早在春秋戰國時代，即已存在兵棋推演的概念與實踐，只是近代以來反而被人們遺忘。今日兵棋推演更擴及政策思辯與國際對局，而有政軍兵棋之發展。本課程旨在引領學生進入政軍兵棋的領域，包含其方法、想定設計、以及實際兵棋演練。</p>		
	<p>Contemporary wargaming, developed by Prussian Army in the mid-19th century, has in fact similar to ancient Chinese military thought more than 2000 years ago. It served not only as useful tools in military planning, policy deliberation as well as understanding of power games in international affairs. The course is design to lead students into the world of wargaming, including methodology, scenario planning, and gaming practice.</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	1. 理解政軍兵棋的起源與發展歷史，型態，目的與方法。	1. Understanding of the origins and history of political-military wargaming, its origin, evolution, objectives, and methodology.	C4	ABCF
2	2. 瞭解政軍兵棋中之想定設計。	2. Understanding scenario planning in political-military wargaming.	C4	BF
3	3. 透過想定設計，理解政軍兵推的應用。	3. Understanding the application of political-military wargaming through scenario planning.	C3	BF
4	4. 政軍兵棋實作。	4. Gaming practice.	C3	F

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	1. 理解政軍兵棋的起源與發展歷史，型態，目的與方法。	講述、討論、模擬、實作、參訪、問題解決	實作、上課表現
2	2. 瞭解政軍兵棋中之想定設計。	講述、討論、模擬、實作、參訪、問題解決	紙筆測驗、實作、上課表現
3	3. 透過想定設計，理解政軍兵推的應用。	講述、討論、模擬、實作、參訪、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現
4	4. 政軍兵棋實作。	講述、討論、模擬、實作、參訪、問題解決	紙筆測驗、實作、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	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◆ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◆ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	104/09/14~ 104/09/20	課程介紹	
2	104/09/21~ 104/09/27	兵棋推演的歷史源起與演進	
3	104/09/28~ 104/10/04	兵棋推演的基本要件	
4	104/10/05~ 104/10/11	兵棋推演的型態	
5	104/10/12~ 104/10/18	兵棋推演的功能	
6	104/10/19~ 104/10/25	兵棋推演的應用	
7	104/10/26~ 104/11/01	兵棋推演的想定概念	
8	104/11/02~ 104/11/08	兵棋推演的想定設計	
9	104/11/09~ 104/11/15	兵棋推演的想定設計習作 (一)	
10	104/11/16~ 104/11/22	期中考試週	
11	104/11/23~ 104/11/29	兵棋推演的想定設計習作 (二)	
12	104/11/30~ 104/12/06	兵棋推演的想定設計習作 (三)	

13	104/12/07~ 104/12/13	兵棋推演的實際演練 (一)	
14	104/12/14~ 104/12/20	兵棋推演的實際演練 (二)	
15	104/12/21~ 104/12/27	兵棋推演的實際演練 (三)	
16	104/12/28~ 105/01/03	兵棋推演的實際演練 (四)	
17	105/01/04~ 105/01/10	綜合歸納	
18	105/01/11~ 105/01/17	期末考試週	
修課應 注意事項	所有選修學生必須具備個人臉書(Facebook)。 授課時，學生需攜帶個人筆電。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Peter P. Perla, The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists, Annapolis, MD: Naval Institute Press, 1990.		
參考書籍	授課期間透過雲端網路，隨時發給/提供學生。Other required readings and class materials are distributed the week before the class in hard copy or through email network.		
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： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量： % ◆其他〈兵推實作〉：50.0 %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 ※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。		