

淡江大學 110 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	賽局理論與公共政策	授課 教師	詹立煒 CHAN, LI-WEI
	GAME THEORY AND PUBLIC POLICY		
開課系級	公行三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLPXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、發展多元視野，培養具備公益、民主與倫理理念的公民特質。</p> <p>二、培育兼具理論與實務知識的專業行政管理及政策分析人才。</p> <p>三、強化法律與政策的整合分析能力。</p> <p>四、養成擁有公、私部門與非營利部門跨域合作的知識與能力。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 民主政治與公民生活。(比重：50.00)</p> <p>D. 問題分析與解決。(比重：50.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：30.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：40.00)</p>			
課程簡介	在決策與政策過程中，賽局理論為一種有效的理論途徑與分析工具藉以了解利害關係人的策略性互動。課程將介紹賽局理論的基本觀念並討論如何應用於公共政策的案例分析。		

	Game Theory is a useful theoretical approach and practical tool to discover the stakeholders who interact under strategic thinking in decision-making and policy processes. The course will discuss the perspectives of the theory and introduce the concepts of the normal form and extensive form of the game theory as well as the non-cooperative model and cooperative model, and also talk about its implications in policy science before the middle-term exam. Meanwhile, we will apply the game models to analyze and argue the relevant cases in public policy.
--	---

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	瞭解賽局理論的理論意涵。	Understanding the theoretical implications of Game Theory.
2	瞭解如何應用賽局理論以分析公共政策案例。	Understanding how to use Game Theory to analyze the cases in public policy.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	AD	135	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)
2	認知	AD	135	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/02/21~ 111/02/25	課程說明	
2	111/02/28~ 111/03/04	何謂賽局理論？如何應用在政策科學？(1)	
3	111/03/07~ 111/03/11	何謂賽局理論？如何應用在政策科學？(2)	
4	111/03/14~ 111/03/18	納許均衡與公共政策 (1)	
5	111/03/21~ 111/03/25	納許均衡與公共政策 (2)	
6	111/03/28~ 111/04/01	非合作賽局 (1)	
7	111/04/04~ 111/04/08	教學觀摩日	

8	111/04/11~ 111/04/15	非合作賽局 (2)	
9	111/04/18~ 111/04/22	非合作賽局 (3)	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	賽局理論案例電影賞析	
12	111/05/09~ 111/05/13	合作賽局 (1)	
13	111/05/16~ 111/05/20	合作賽局 (2)	
14	111/05/23~ 111/05/27	合作賽局 (3)	
15	111/05/30~ 111/06/03	賽局理論與立法決策案例探討與分析	
16	111/06/06~ 111/06/10	賽局理論與政策談判案例探討與分析	
17	111/06/13~ 111/06/17	賽局理論與跨域管理案例探討與分析	
18	111/06/20~ 111/06/24	期末考試週	
修課應 注意事項	1、遵守本校教學與武漢肺炎 (covid-19) 防疫相關規定。 2、請假須以假單為準，並限一週內辦理。 3、上課講義請自行從iClass下載。 4、授課進度將視實際教學情況予以調整。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	授課教師自編電子檔講義，請每週課前於iClass下載。		
參考文獻	McCain, Roger. 2015. Game Theory and Public Policy (2nd. ed.). Northampton, MA: Edward Elgar. Spaniel, William. 2011. Game Theory 101: The Complete Textbook. Las Vegas, NV: The CreateSpace Independent Publishing Platform Bueno de Mesquita, Ethan. 2016. Political Economy for Public Policy. Princeton, NJ: Princeton University Press. Morrow, James D. 1994. Game Theory for Political Scientists. Princeton, NJ: Princeton University Press. McCarty, Nolan and Adam Meirowitz. 2007. Political Game Theory. New York, NY: Cambridge University Press. Ordeshook, Peter. 1986. Game Theory and Political Theory: An Introduction. New York, NY: Cambridge University Press. 陳敦源, 2019。民主治理：公共行政與民主政治的制度性調和 (第3版)。臺北市：五南。 吳秀光, 2001。政府談判之博弈理論分析。臺北市：時英。 謝復生, 2013。實證政治理論。臺北市：五南。 周治邦, 2017。賽局理論。臺北市：華泰。 鄧方譯、David M. Kreps著, 1996。賽局理論與經濟模型。臺北市：五南。		

批改作業 篇數	2 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： 20.0 %    ◆平時評量：        %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈心得〉：20.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→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>