

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	AI與戰略電腦兵棋模擬專題講座	授課 教師	翁明賢 WONG, MING-HSIEN
	LECTURE ON AI AND STRATEGY COMPUTER WARGAMING		
開課系級	戰略一碩士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TRTXM1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG17 夥伴關係		
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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 國際情勢分析與研判能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 國際戰略情勢分析與研判能力。(比重：15.00)</p> <p>C. 主要國家國防政策與軍事戰略分析能力。(比重：15.00)</p> <p>D. 主要國家對外政策分析能力。(比重：15.00)</p> <p>E. 主要國家之安全戰略與政策分析。(比重：15.00)</p> <p>F. 戰略理論與實務之分析能力。(比重：10.00)</p> <p>G. 國際經濟態勢分析能力。(比重：10.00)</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：20.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：15.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	<p>課程簡介 全球化與資訊化下人工智慧(AI)對於對人類社會帶來深刻影響，透過戰略與戰術性電腦兵棋系統介紹與實作，有助於研究生培育決策模擬能量。基於AI的影響因素，本專題講座課程開設目標在於1.了解AI對於國際關係理論中的決策理論影響。2.分析各國戰略與戰術兵棋攸關政經決策的重要成果。3.透過不同戰略與戰術兵棋實例專家講授操作，提供理論與實際的整合。</p> <p>*The main purpose of this seminar is to identify which impacts of Artificial Intelligence on global society, i.e, 1. To understand AI and Decision-making simulation theory in International Relations Theory, 2.To analyze target countries' Wargaming development, 3.To invite different level experts providing theories and practices of Wargaming.</p>
------	--

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	*了解人工智慧對於國家安決策模擬的影響，透過各種不同層級戰略與戰術兵棋推演的研究與示範，進一步讓研究生理解戰略兵棋的實際與未來發展趨勢。	*To understand the impacts of AI on the National security decision-making simulation through different Wargaming systems.
2	本講座課程授課教學目標在於：了解人工智慧的演進過程，及其對於戰略決策電腦兵棋的影響，以及相關各種戰略與戰術兵棋的實際與應用。	The purpose of this Lecture is to provide students to understand the implications of AI toward National decision-making simulation through different level of Wargaming systems.
3	本課程授課目標在於讓研究生理解人工智慧對於國家安全決策模擬之影響，藉由各種戰略電腦兵棋類型的解釋與運用，了解人工智慧下的國家安全決策模擬的理論與實際。	To understand the impacts of Artificial Intelligence toward National Security simulation through different Wargaming systems.
4	了解人工智慧對於國家安全決策模擬的影響，透過各種不同電腦戰略兵棋系統的運用，理解國家安全決策模擬的理論與實際。	To understand the Artificial Intelligence and its impact toward National Security decision-making simulation through different Wargaming systems.

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	ABCDEF	1234567	講述、討論、發表、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	ABCEF	1235	講述、討論、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

3	認知	ABCDEFGF	1234567	講述、討論、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	認知	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/02/13~ 112/02/19	本課程內容簡介、進行方式與成績評比	翁明賢老師主講
2	112/02/20~ 112/02/26	AI人工智慧演進與發展：定義、概念與內涵	翁明賢老師主講
3	112/02/27~ 112/03/05	美國戰略與戰術電腦兵棋發展與運用	校內外專家
4	112/03/06~ 112/03/12	中國戰略與戰術電腦兵棋發展與運用	校內外專家
5	112/03/13~ 112/03/19	英國戰略與戰術電腦兵棋發展與運用	校內外專家
6	112/03/20~ 112/03/26	日本戰略與戰術電腦兵棋發展與運用	校內外專家
7	112/03/27~ 112/04/02	以色列戰略與戰術電腦兵棋發展與運用	校內外專家
8	112/04/03~ 112/04/09	美國國土安全部兵棋推演手冊：意涵與操作程序	校內外專家
9	112/04/10~ 112/04/16	戰略與戰術兵棋實際推演：從世紀帝國到文明帝國	校內外專家
10	112/04/17~ 112/04/23	戰略與戰術兵棋實際推演：國家治理政經決策模擬	校內外專家
11	112/04/24~ 112/04/30	戰略與戰術兵棋實際推演：VBS系統	校內外專家
12	112/05/01~ 112/05/07	戰略與戰術兵棋實際推演：ARMA3	校內外專家
13	112/05/08~ 112/05/14	戰略與戰術兵棋實際推演：RED DRAGON	校內外專家
14	112/05/15~ 112/05/21	戰略與戰術兵棋實際推演：三國誌	校內外專家
15	112/05/22~ 112/05/28	戰略與戰術兵棋實際推演：台海紙上兵推	校內外專家
16	112/05/29~ 112/06/04	戰略與戰術兵棋實際推演：台海指上桌遊	校內外專家
17	112/06/05~ 112/06/11	戰略與戰術兵棋實際推演：國家治理政經系統觀摩	校內外專家
18	112/06/12~ 112/06/18	期末總結與檢討繳交期末報告	翁明賢老師

修課應
注意事項

平時踴躍出席參與課堂討論並且撰寫每週課堂心得

教學設備	電腦、投影機
教科書與教材	翁明賢主編、翁明賢、常漢青著。兵棋推演：意涵、模式與操作。台北：五南圖書出版公司，2019。
參考文獻	翁明賢等著。戰略與國際關係：運籌帷幄之道。台北：五南圖書出版公司，2021。
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：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。