

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	兵推原理與模擬演練	授課 教師	黃介正 HUANG,ALEXANDE R C.
	WAR GAME PRINCIPLE AND SIMULATION		
開課系級	戰略一碩士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TRTXM1A		
課程與SDGs 關聯性	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：15.00)</p> <p>B. 國際戰略情勢分析與研判能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 主要國家國防政策與軍事戰略分析能力。(比重：10.00)</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：20.00)</p> <p>G. 國際經濟態勢分析能力。(比重：5.00)</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：15.00)</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：20.00)</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	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。
	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.

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	理解政軍兵棋推演的緣起，演進，目的，以及方法	Understanding of the origins and history of political-military wargaming, its origin, evolution, objectives, and methodology.
2	理解政軍兵棋推演的想定規劃	2. Understanding scenario planning in political-military wargaming.
3	藉由想定設計的實際操作，理解政軍兵棋推演的應用	3. Understanding the application of political-military wargaming through scenario planning.
4	兵棋推演實際演練	4. Gaming practice.

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	技能	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	認知	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
4	認知	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、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	課程介紹 Introduction	
2	112/02/20~ 112/02/26	兵棋推演的歷史源起與演進 Origins & Evolution of Wargame	
3	112/02/27~ 112/03/05	兵棋推演的基本要件 Key Elements of Wargame	
4	112/03/06~ 112/03/12	兵棋推演的型態 (一) Types of Wargame I	
5	112/03/13~ 112/03/19	兵棋推演的型態 (二) Types of Wargame II	
6	112/03/20~ 112/03/26	兵棋推演的應用 Wargame Applications	
7	112/03/27~ 112/04/02	兵棋推演的想定概念 Wargame Scenarios	
8	112/04/03~ 112/04/09	兵棋推演的想定設計 Wargame Scenario Design	
9	112/04/10~ 112/04/16	期中考試週 Mid-term Exam Week	
10	112/04/17~ 112/04/23	兵棋推演的想定設計習作 (一) Scenario Design 1	
11	112/04/24~ 112/04/30	兵棋推演的想定設計習作 (二) Scenario Design 2	
12	112/05/01~ 112/05/07	兵棋推演的想定設計習作 (三) Scenario Design 3	
13	112/05/08~ 112/05/14	兵棋推演的實際演練 (一) Wargame Exercise 1	
14	112/05/15~ 112/05/21	兵棋推演的實際演練 (二) Wargame Exercise 2	
15	112/05/22~ 112/05/28	兵棋推演的實際演練 (三) Wargame Exercise 3	
16	112/05/29~ 112/06/04	兵棋推演的實際演練 (四) Wargame Exercise 4	
17	112/06/05~ 112/06/11	綜合歸納 Wrap up Session	
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週 Final Exam Week	
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	
教科書與 教材		Peter P. Perla, The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists, Annapolis, MD: Naval Institute Press, 1990.	

參考文獻	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： 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。