

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	訊息經濟與賽局	授課 教師	蔡政言 TSAI JENG-YAN
	INFORMATION AND GAME THEORY		
開課系級	管科一博士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLGXD1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
<p>一、精實管理科學專業。</p> <p>二、學習自我成長。</p> <p>三、連結理論與實務。</p> <p>四、增進團隊合作溝通。</p> <p>五、培養判斷與分析技巧。</p> <p>六、重視組織永續經營。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 決策分析能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 統計分析能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 財經分析能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 組織經營管理能力。(比重：20.00)</p> <p>E. 團隊合作能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 自我管理能力。(比重：20.00)</p> <p>G. 道德倫理能力。(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：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	協助經理人應在日常生活如何利用賽局理論禁行決策
	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.

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	協助經理人應在日常生活如何利用賽局理論禁行決策	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.

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	ABCDEFGF	12345678	講述、實作、體驗、模擬	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/02/13~ 112/02/19	Introduction to Game theory	
2	112/02/20~ 112/02/26	Complete Information: Elements of Game Theory	
3	112/02/27~ 112/03/05	Complete Information: The structure of Game Theory	
4	112/03/06~ 112/03/12	Complete Information: Simultaneous Game 1	
5	112/03/13~ 112/03/19	Complete Information: Simultaneous Game 2	

6	112/03/20~ 112/03/26	Complete Information: Simultaneous Game 3	
7	112/03/27~ 112/04/02	A Company Visit and General Discussion(校外教學) 暫定	
8	112/04/03~ 112/04/09	Complete Information: Sequential Game 1	
9	112/04/10~ 112/04/16	Complete Information: Sequential Game 2	
10	112/04/17~ 112/04/23	mid-term	
11	112/04/24~ 112/04/30	聽演講: 訊息經濟學運用	
12	112/05/01~ 112/05/07	incomplete Information	
13	112/05/08~ 112/05/14	Applications of Game Theory	
14	112/05/15~ 112/05/21	Co-opition Strategies and Game theory	
15	112/05/22~ 112/05/28	參加兩岸學術研討會	
16	112/05/29~ 112/06/04	Final report 1	
17	112/06/05~ 112/06/11	Final report 3	
18	112/06/12~ 112/06/18	教師彈性補充教學： Final report 2	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	Dixit, Avinash K., and Susan Skeath, Games of Strategy. New York, NY: W. Norton & Company, 1999. ISBN: 0393974219		
參考文獻			
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：25.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量： % ◆其他〈games〉：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。		