

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	經理人的賽局	授課 教師	蔡政言 TSAI JENG-YAN
	GAME THEORY FOR MANAGERS		
開課系級	國創一碩專班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TLFBJ1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
一、透過「樸實剛毅」的教育理念，期望學生能「生活儉樸」、「做事務實」、「為人剛正」、「意志堅決」。 二、注重專業與生活教育的相互配合，促進德、智、體、群、美五育均衡發展，以達成「心靈卓越」的核心價值。 三、審視國內外經濟情勢的演變，培訓具備「國際經貿」與「國際企業」的專業知識。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 培訓具有國際經貿、國際企業之通才能力。(比重：25.00) B. 培訓具有國際化、未來化、資訊化之通才能力。(比重：25.00) C. 培訓具有分析國內外經濟情勢演變之能力。(比重：25.00) D. 培訓具有行銷與財務管理之能力。(比重：25.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：30.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：5.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

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.		
2	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.		
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	ABCD	12345678	講述、實作、體驗、模擬	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	認知	ABCD	12345678	講述、討論、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
授課進度表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	114/02/17~114/02/23	Introduction to Game theory			

2	114/02/24~ 114/03/02	Complete Information: Elements of Game Theory	
3	114/03/03~ 114/03/09	Complete Information: The structure of Game Theory	
4	114/03/10~ 114/03/16	Complete Information: Simultaneous Game 1	
5	114/03/17~ 114/03/23	Complete Information: Simultaneous Game 2	
6	114/03/24~ 114/03/30	Complete Information: Simultaneous Game 3	
7	114/03/31~ 114/04/06	A Company Visit and General Discussion(校外教學) 暫定	
8	114/04/07~ 114/04/13	Complete Information: Sequential Game 1	
9	114/04/14~ 114/04/20	Complete Information: Sequential Game 2	
10	114/04/21~ 114/04/27	mid-term	
11	114/04/28~ 114/05/04	餐與學術演講	
12	114/05/05~ 114/05/11	incomplete Information	
13	114/05/12~ 114/05/18	Applications of Game Theory	
14	114/05/19~ 114/05/25	Co-opition Strategies and Game theory	
15	114/05/26~ 114/06/01	參加兩岸學術研討會	
16	114/06/02~ 114/06/08	Final report 1	
17	114/06/09~ 114/06/15	Final report 3	
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性補充教學： Final report 2	
課程培養 關鍵能力		自主學習、問題解決	
跨領域課程		素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEOP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics)) 授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者進行知識(教學)分享	
特色教學 課程		遊戲式學習課程 翻轉教學課程	
課程 教授內容		邏輯思考	

修課應 注意事項	
教科書與 教材	自編教材:教科書、簡報、講義、影片 採用他人教材:教科書
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量： % ◆其他〈games〉：90.0 %
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。