

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	A I 時代下的兵棋推演理論與實務	授課 教師	馬準威 MA CHUN-WEI
	WAR GAME THEORY AND PRACTICE IN THE AGE OF AI		
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	SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG10 減少不平等 SDG16 和平正義與有力的制度 SDG17 夥伴關係		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、瞭解國際關係之理論與實務。 二、瞭解主要中西戰略思想與實務。 三、瞭解當前國際與兩岸情勢之發展。 四、基本學術論文與政策分析之撰寫與報告。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 國際情勢分析與研判能力。(比重：15.00) B. 國際戰略情勢分析與研判能力。(比重：20.00) C. 主要國家國防政策與軍事戰略分析能力。(比重：10.00) D. 主要國家對外政策分析能力。(比重：15.00) E. 主要國家之安全戰略與政策分析。(比重：10.00) F. 戰略理論與實務之分析能力。(比重：25.00) G. 國際經濟態勢分析能力。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：20.00) 2. 資訊運用。(比重：15.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介		本課程探討人工智慧（AI）對國際關係與戰略決策的影響，結合決策理論與兵棋推演實作，涵蓋理性與偏見、情報運用、決策模式等核心議題。學生將透過研討式、對抗式、談判式等AI兵棋推演，學習設計一般與特別情境，並實地參與推演流程與角色扮演，強化戰略思維與決策能力。課程理論與實務並重，適合對國際戰略、AI應用以及兵棋推演有興趣者修習。			
		This course examines how AI influences international relations and strategic decision-making. It covers key decision-making theories, intelligence analysis, and models, combined with hands-on AI-assisted wargaming. Students will design scenarios and engage in seminar, adversarial, and negotiation-style simulations. Blending theory with practice, the course suits those interested in strategy, AI, and wargaming.			
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	本課程旨在培養學生掌握決策理論、AI在國際戰略中的應用，並具備兵棋推演設計與實作能力。課程結合理論與實務，涵蓋理性與偏見、情報分析與決策模式等內容，透過AI推演練習，強化戰略思維與協作能力。		This course helps students learn decision-making theories, AI applications in international strategy, and wargame design. It covers rationality and bias, intelligence analysis, and decision-making models. Students will use AI tools to create strategic scenarios and take part in seminar-style, adversarial, and negotiation-based simulations. The course strengthens strategic thinking, judgment, and teamwork through a balance of theory and 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	認知	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、實作、體驗、模擬	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	114/09/15~ 114/09/21	課程簡介			
2	114/09/22~ 114/09/28	AI對國際關係與國際戰略的影響			
3	114/09/29~ 114/10/05	決策要素I：人～理性與偏見對決策的影響（AI帶來何種改變？）			

4	114/10/06~ 114/10/12	決策要素II：訊息與情報（AI帶來何種影響？）	
5	114/10/13~ 114/10/19	校外教學：赴AIT參觀兵棋推演	
6	114/10/20~ 114/10/26	一般決策、危機決策及AI的影響	
7	114/10/27~ 114/11/02	兵推基本模組：統裁部、管制組、推演組。（研討式、對抗式）	
8	114/11/03~ 114/11/09	兵棋推演的一般想定與特別想定	
9	114/11/10~ 114/11/16	兵棋推演與角色扮演（期中考週）	
10	114/11/17~ 114/11/23	AI兵棋推演實作I：研討式：推演組（藍）VS推演組（藍）	
11	114/11/24~ 114/11/30	AI兵棋推演實作II：對抗式：管制組（紅）與推演組（藍）	
12	114/12/01~ 114/12/07	AI兵棋推演實作III：談判式：推演組（紅）與推演組（藍）	
13	114/12/08~ 114/12/14	兵棋推演設計I：一般想定撰寫	
14	114/12/15~ 114/12/21	兵棋推演設計II：特別想定撰寫	
15	114/12/22~ 114/12/28	兵棋推演驗證	
16	114/12/29~ 115/01/04	總結會議與交流時間	
17	115/01/05~ 115/01/11	彈性週	
18	115/01/12~ 115/01/18	彈性週	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)	
特色教學 課程		專案實作課程 翻轉教學課程 專題/問題導向(PBL)課程	
課程 教授內容		邏輯思考 環境安全 A I 應用	
修課應 注意事項		藉助AI但不抄襲AI	

教科書與教材	自編教材:教科書、簡報、兵推想定 採用他人教材:教科書、兵推想定
參考文獻	
學期成績計算方式	◆出席率： 30.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。