

# 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								
<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：10.00)</p> <p>F. 戰略理論與實務之分析能力。(比重：25.00)</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								
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全球視野。(比重：20.00)</li> <li>2. 資訊運用。(比重：15.00)</li> <li>3. 洞悉未來。(比重：20.00)</li> <li>4. 品德倫理。(比重：5.00)</li> <li>5. 獨立思考。(比重：20.00)</li> <li>6. 樂活健康。(比重：5.00)</li> <li>7. 團隊合作。(比重：10.00)</li> <li>8. 美學涵養。(比重：5.00)</li> </ol>								

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	ABCDEFG	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： <a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>