

國立中興大學 通識微型課程 教學大綱

課程名稱	玩遊戲學經濟		課程編號	1072-1211	
規劃教師	鄭保志	系所/單位	中央大學經濟學系	職稱	副教授
課程目標	<p>經濟學是研究人類選擇行為的社會科學，在理論進展與實證資料分析上均有豐碩的成果。然而，經濟學的傳統教學方式多偏重於課堂講授，其抽象的分析邏輯往往會讓學生感到卻步。</p> <p>「玩遊戲、學經濟」的基本訴求是藉由設計良好的遊戲來啟發學生的學習興趣，提高參與課程的意願，讓學習更有效率。</p> <p>本課程將透過數個遊戲教案，除了讓修課同學體會及認識市場機制的運作原則與基本的廠商生產理論，也將介紹一些基本的遊戲設計元素。</p>				
教學進度	<p>發現看不見的手 (遊戲及討論 2hrs)</p> <p>認識看得見的手 (遊戲及討論 1.5hrs)</p> <p>鍊環製造工廠 (遊戲及討論 1hr)</p> <p>經濟學遊戲設計 (討論 1.5hrs)</p>				
教學方法			學習評量方式		
遊戲及討論			課堂參與度		
核心能力 (合計 100%，請選擇相關性最高的幾項即可，無需六項都配分)					
人文素養	科學素養	溝通能力	創新能力	國際視野	社會關懷
_____ %	_ 40 _ %	_ 35 _ %	_ 25 _ %	_____ %	_____ %