淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	應用個體經濟學	授課 教師	鄭東光 CHENG TUN-KUNG
	APPLIED MICROECONOMICS		
開課系級	經濟一碩士班 A	開課 資料	必修 單學期 2學分
	TBYMM1A		
系（所）教育目標			
<p>一、教授專業知識。</p> <p>二、訓練分析技能。</p> <p>三、建立判斷能力。</p> <p>四、展現人格特質。</p> <p>五、培養團隊精神。</p> <p>六、營造國際視野。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 具備進階經濟理論的素養。</p> <p>B. 具備經濟應用的專業能力。</p> <p>C. 具備搜尋整理資料的能力。</p> <p>D. 具備展示研究成果的能力。</p> <p>E. 具備發掘與解決議題的能力。</p> <p>F. 具備剖析實際經濟問題的邏輯推演能力。</p> <p>G. 具備將經濟現象模型化的能力。</p> <p>H. 具備閱讀外文學術文章的能力。</p>			
課程簡介	<p>這是一門個體經濟學的進階應用課程，特別著重廠商的策略行為與市場分析。賽局理論是主要的分析工具；討論的專題包括：賽局理論、資訊經濟學、產品差異化下的寡佔競爭、廠商的合併與垂直限制、廠商的研發策略與均衡、行為經濟學簡介，廠商的實質決策與財務決策.....</p>		
	<p>This course deals with advanced applications of microeconomics, especially on firm's behavior and industry analysis. Game theoretical approach is applied to all the major topics including : game theory, economics with asymmetric information, oligopoly with differentiated products, mergers and vertical restraints, R & D, introductory behavioral economics, firms' real decisions and financial decisions, etc.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如: 「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	學生能夠正確理解並運用賽局理論中各種的均衡概念。	The students can properly understand and apply the various concepts of equilibrium adopted in game theory.	C4	ABDEG
2	能建構資訊不對稱議題的分析架構，且適當運用「完美貝氏均衡」(perfect Bayesian equilibrium)進行分析。	he students can properly model the issues with asymmetric information, and know how to apply "perfect Bayesian equilibrium" when needed.	C4	ABDEG
3	對基本的寡佔議題，如合併、垂直限制、研發...能夠進行廠商策略與市場均衡的分析。	The students can analyze important issues of oligopolistic competition: "mergers", "vertical restraints", "R&D", etc., from the perspective of firm's strategy and industry equilibrium.	C4	ABDEFG
4	瞭解行為經濟學的基本精神及其與主流經濟學的基本差異。	4. Introducing the characteristics of behavioral economics, and its major difference with the orthodox economics.	C4	ABEFGH
5	透過課堂上經常性的問答，來測試並加強學生對相關內容的掌握程度。	To evaluate and deepen students' learning, The teacher will frequently bring up short questions in class.	C5	ABEFG
6	透過期中與期末考試，對學生的學習成果進行更完整的測試。	Midterms and final exam are used as more comprehensive tests of students' learning.	C5	ABDEFG

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
----	------	------	------

1	學生能夠正確理解並運用賽局理論中各種的均衡概念。	講述	上課表現
2	能建構資訊不對稱議題的分析架構，且適當運用「完美貝氏均衡」(perfect Bayesian equilibrium)進行分析。	講述	上課表現
3	對基本的寡佔議題，如合併、垂直限制、研發...能夠進行廠商策略與市場均衡的分析。	講述	上課表現
4	瞭解行為經濟學的基本精神及其與主流經濟學的基本差異。	講述	上課表現
5	透過課堂上經常性的問答，來測試並加強學生對相關內容的掌握程度。	問題解決、問題測試與討論	上課表現、回應問題
6	透過期中與期末考試，對學生的學習成果進行更完整的測試。	期中考、期末考	紙筆測驗

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◆ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	專題(1)：基本賽局理論—資訊完整賽局	
2	101/02/20~ 101/02/26	專題(1)：基本賽局理論—資訊完整賽局	
3	101/02/27~ 101/03/04	專題(1)：基本賽局理論—資訊不完整賽局	
4	101/03/05~ 101/03/11	專題(1)：基本賽局理論—資訊不完整賽局	
5	101/03/12~ 101/03/18	專題(2)：moral hazard and adverse selection	

6	101/03/19~ 101/03/25	專題(3)：產品差異化下的寡佔競爭	
7	101/03/26~ 101/04/01	專題(3)：產品差異化下的寡佔競爭	
8	101/04/02~ 101/04/08	行政教學觀摩週	
9	101/04/09~ 101/04/15	專題(3)：產品差異化下的寡佔競爭	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考	
11	101/04/23~ 101/04/29	合併與垂直限制	
12	101/04/30~ 101/05/06	合併與垂直限制	
13	101/05/07~ 101/05/13	研發策略與競爭	
14	101/05/14~ 101/05/20	研發策略與競爭	
15	101/05/21~ 101/05/27	行為經濟學簡介	
16	101/05/28~ 101/06/03	拍賣制度與議價策略	
17	101/06/04~ 101/06/10	廠商的實質決策與財務決策	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考	
修課應 注意事項			
教學設備		其它(黑板)	
教材課本		課堂講義	
參考書籍		1. Gibbons, R.1992. Game Theory for Applied Economics. 2. Rasmusen, E. 2001. Games and Information. 3. Pepall, L., etc. 2008. Industrial Organization: Contemporary Theory and Practices 4. Tirole, R. 1988. Modern Industrial Organization Theory. 5. Some reference papers	
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：20.0 % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %	

備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址：http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※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。</p>
----	---