

淡江大學 104 學年度第 1 學期課程教學計畫表

| | | | |
|---|--|----------|-----------------------|
| 課程名稱 | 價格理論 (一) | 授課 教師 | 洪小文 HUNG,HSIAO WEN |
| | THEORY OF VALUE (I) | | |
| 開課系級 | 產經一碩士班 A | 開課 資料 | 必修 單學期 3學分 |
| | TLEXM1A | | |
| 系 (所) 教育目標 | | | |
| <p>一、奠定產業經濟專業。</p> <p>二、強化多元知識學習。</p> <p>三、培養研究分析能力。</p> <p>四、提升品德倫理修養。</p> <p>五、拓展全球宏觀視野。</p> <p>六、鍛造產業領導人才。</p> | | | |
| 系 (所) 核心能力 | | | |
| <p>A. 能具備產業經濟學相關領域之研究能力。</p> <p>B. 能具備理論推導與實務應用之能力。</p> <p>C. 能具備蒐集及整理相關研究文獻之能力。</p> <p>D. 能具備尋找研究議題的能力。</p> <p>E. 能具備獨立高階實務分析及產業政策研究之能力。</p> | | | |
| 課程簡介 | 除了介紹標準的個體經濟理論：消費者和廠商行為，市場結構，一般均衡外；也介紹一些新的理論發展，如訊息不對稱和賽局理論等。 | | |
| | This lecture introduces and analyzes the behavior of consumer and producer. Game theory and asymmetric information are also presented. | | |

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 | 瞭解消費者行為的理論 | Understand the consumer theory | C4 | ABC |
| 2 | 瞭解廠商行為的理論 | Understand the producer theory | C4 | ABC |
| 3 | 介紹個體經濟數學 | Introduce the mathematics for microeconomics | C4 | ABC |
| 4 | 瞭解賽局理論 | Understand the game theory | C4 | ABC |

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 | 瞭解消費者行為的理論 | 講述、討論 | 紙筆測驗、上課表現 |
| 2 | 瞭解廠商行為的理論 | 講述、討論 | 紙筆測驗、上課表現 |
| 3 | 介紹個體經濟數學 | 講述、討論 | 紙筆測驗、上課表現 |
| 4 | 瞭解賽局理論 | 講述、討論 | 紙筆測驗、上課表現 |
| | | | |

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

| 淡江大學校級基本素養 | 內涵說明 |
|------------|--|
| ◇ 全球視野 | 培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。 |
| ◆ 資訊運用 | 熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。 |
| ◇ 洞悉未來 | 瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。 |
| ◇ 品德倫理 | 了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。 |
| ◆ 獨立思考 | 鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。 |
| ◇ 樂活健康 | 注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。 |
| ◆ 團隊合作 | 體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。 |
| ◇ 美學涵養 | 培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|----------------------|----|
| 1 | 104/09/14~ 104/09/20 | Introduction | |
| 2 | 104/09/21~ 104/09/27 | Technology | |
| 3 | 104/09/28~ 104/10/04 | Profit Maximization | |
| 4 | 104/10/05~ 104/10/11 | Profit Function | |
| 5 | 104/10/12~ 104/10/18 | Cost Minimization | |
| 6 | 104/10/19~ 104/10/25 | Cost Function | |
| 7 | 104/10/26~ 104/11/01 | Duality | |
| 8 | 104/11/02~ 104/11/08 | Utility Maximization | |
| 9 | 104/11/09~ 104/11/15 | Choice | |
| 10 | 104/11/16~ 104/11/22 | 期中考試週 | |
| 11 | 104/11/23~ 104/11/29 | Demand | |
| 12 | 104/11/30~ 104/12/06 | Consumer' Surplus | |

| | | | |
|--------------|-------------------------|---|--|
| 13 | 104/12/07~ 104/12/13 | Uncertainty | |
| 14 | 104/12/14~ 104/12/20 | Competitive Markets | |
| 15 | 104/12/21~ 104/12/27 | Monopoly | |
| 16 | 104/12/28~ 105/01/03 | Game Theory | |
| 17 | 105/01/04~ 105/01/10 | Game Theory | |
| 18 | 105/01/11~ 105/01/17 | 期末考試週 | |
| 修課應 注意事項 | | | |
| 教學設備 | | 電腦、其它(黑板) | |
| 教材課本 | | Varian, H.R. 1992. Microeconomic Analysis. 3rd edition, W.W. Norton & Co. Mas-Colell, A., M.D. Whinston, and Green, J.R. 1995. Microeconomic Theory. Oxford University Press | |
| 參考書籍 | | Jehle, Geoffrey A. and Philip J. Reny, 2011, Advanced Microeconomic Theory, 3rd edition, pearson Mas-Colell, A., M.D. Whinston, and Green, J.R. 1995. Microeconomic Theory. Oxford University Press | |
| 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： 10.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： % | |
| 備 考 | | 「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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」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。 | |