

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

| | | | |
|---|--|----------|------------------------|
| 課程名稱 | 產業經濟學導論 | 授課 教師 | 蔡明芳 TSAI, MING-FANG |
| | INTRODUCTION TO INDUSTRIAL ECONOMICS | | |
| 開課系級 | 產經三 A | 開課 資料 | 實體課程 必修 單學期 3學分 |
| | TLEXB3A | | |
| 課程與SDGs 關聯性 | SDG1 消除貧窮 | | |
| 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> | | | |
| 本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重 | | | |
| <p>A. 能具備產業經濟學相關領域之專業知識。(比重：80.00)</p> <p>B. 能利用課程理論針對時事進行分析。(比重：20.00)</p> | | | |
| 本課程對應校級基本素養之項目與比重 | | | |
| <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：60.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> | | | |
| 課程簡介 | 本課程擬介紹產業經濟觀念及基本分析模型。本課程將適度地引用一些時事做為例證，以顯示經濟分析的實務面。 | | |
| | This course introduces the general concepts of industrial economics and the basic analysis of firm's behavior. | | |

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 | 培養學生經濟分析能力 | to help the students to understand the issue on economic |

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 | AB | 257 | 講述、討論 | 測驗、討論(含課堂、線上) |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|--|----|
| 1 | 110/09/22~ 110/09/28 | introduction | |
| 2 | 110/09/29~ 110/10/05 | The firm and Its costs | |
| 3 | 110/10/06~ 110/10/12 | The firm and Its costs | |
| 4 | 110/10/13~ 110/10/19 | Competition and Monopoly | |
| 5 | 110/10/20~ 110/10/26 | Competition and Monopoly | |
| 6 | 110/10/27~ 110/11/02 | Market Structure | |
| 7 | 110/11/03~ 110/11/09 | Market Structure | |
| 8 | 110/11/10~ 110/11/16 | Monopoly Practices | |
| 9 | 110/11/17~ 110/11/23 | 期中考試週 | |
| 10 | 110/11/24~ 110/11/30 | Game Theory:A Framework for Understanding Oligopolistic Behavior | |
| 11 | 110/12/01~ 110/12/07 | Game Theory:A Framework for Understanding Oligopolistic Behavior | |
| 12 | 110/12/08~ 110/12/14 | Game Theory:A Framework for Understanding Oligopolistic Behavior | |
| 13 | 110/12/15~ 110/12/21 | The Development of Theory | |
| 14 | 110/12/22~ 110/12/28 | The Development of Theory | |

| | | | |
|--------------|---|----------------------------------|--|
| 15 | 110/12/29~ 111/01/04 | Collusion:The Prisoner's Dilemma | |
| 16 | 111/01/05~ 111/01/11 | Collusion:The Prisoner's Dilemma | |
| 17 | 111/01/12~ 111/01/18 | Collusion:The Prisoner's Dilemma | |
| 18 | 111/01/19~ 111/01/25 | 彈性補充教學週 | |
| 修課應 注意事項 | 上課點名五次未到,平時成績以零分記 上課接手機者,平時成績以零分記 上課講話影響班級上課情緒者以當天班級上課人數乘上0.5分為講話者當天應被扣之學期總分 上課應準備好上課書籍並認真參與 | | |
| 教學設備 | 電腦、投影機 | | |
| 教科書與 教材 | Modern Industrial Organization/ J. M. Perloff & D. W. Carlton(2015)Global Edition雙葉書局代理 | | |
| 參考文獻 | 未來產業The Industries of the Future/ 亞歷克. 羅斯 /天下文化2016 大鴻溝：從貿易協定到伊波拉病毒，撕裂的階級擴大衝擊全球社會公平The Great Divide: Unequal Societies and What We Can Do about Them/ 史迪格里茲/天下2016 Industrial Organization Theory and Practice/D.E.Waldman and E.J.Jensen(2014)雙葉書局代理 | | |
| 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：10.0 % ◆期中評量：35.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈ta〉：10.0 % | | |
| 備考 | 「教學計畫表管理系統」網址： https://info.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。 ※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。 | | |