

淡江大學 111 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路經濟分析	授課 教師	高國峯 KAO, KUO-FENG
開課系級	產經二碩士班 A TLEXM2A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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研究能力。(比重：30.00)</p> <p>B. 能具備理論推導與實務應用之能力。(比重：30.00)</p> <p>C. 能具備蒐集及整理相關研究文獻之能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 能具備尋找研究議題的能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 能具備獨立高階實務分析及產業政策研究之能力。(比重：5.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：30.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	本課程的目的在介紹學生網路經濟學的基礎知識。當產品具有網路外部性時，該特性將會如何影響到廠商的技術選擇、廠商與廠商之間的競爭策略與消費者的購買行為。我們將初步檢視部分具有網路外部性的產業，如：電信產業、電腦設備產業、軟體產業、雙邊市場等。我們也將討論政府應該如何對這些網路產業進行規範。
	The objective of the course is to introduce students to the economics of network industries. This course examines how characteristics of network goods in individual industries affect the adoption of a technology, strategic interactions among firms and consumers' choices of products and services they buy. These industries include the telephone, computer hardware, computer software, two-sided markets, and many more. We will also discuss the regulatory practices that arise in network industries such as access policies, regulatory reforms and antitrust.

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	瞭解當產品具有網路外部性性質時，其對於廠商決策之影響。	To understand how network externality affects firms' strategy.

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	ABCDE	12345678	講述、討論、發表	測驗、討論(含課堂、線上)、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	111/09/05~ 111/09/11	Introduction to Network Economics	
2	111/09/12~ 111/09/18	Basic Game Theory Tools	
3	111/09/19~ 111/09/25	Basic Game Theory Tools	
4	111/09/26~ 111/10/02	Hardware Industry	
5	111/10/03~ 111/10/09	Hardware Industry	

6	111/10/10~ 111/10/16	Software Industry	
7	111/10/17~ 111/10/23	Software Industry	
8	111/10/24~ 111/10/30	Telecommunication	
9	111/10/31~ 111/11/06	Telecommunication	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考	考試日期將會配合學校 時程調整
11	111/11/14~ 111/11/20	Technology Advance and Standardization	
12	111/11/21~ 111/11/27	Technology Advance and Standardization	
13	111/11/28~ 111/12/04	Markets for information	
14	111/12/05~ 111/12/11	Markets for information	
15	111/12/12~ 111/12/18	Two-Sided Markets	
16	111/12/19~ 111/12/25	Two-Sided Markets	
17	111/12/26~ 112/01/01	學生報告	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考	
修課應 注意事項	期末報告為團體報告，人數將視修課人數調整。另平時評量成績為課堂討論、回答問題之分數。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	Oz, Shy. 2001. The Economics of Network Industries. Cambridge University Press. 相關文獻		
參考文獻			
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：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈期末報告〉：30.0 %		
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。		