

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	產業結構與賽局分析	授課 教師	鄭東光 Cheng Tun-kung
	STRATEGY AND STRUCTURE		
開課系級	經濟三 P	開課 資料	選修 下學期 2學分
	TBYXB3P		
學系(門)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>			
學生基本能力			
<p>A. 具備瞭解基礎經濟理論的能力。</p> <p>B. 具備理解經濟實務的基本能力。</p> <p>C. 具備應用經濟邏輯探討經濟議題的能力。</p> <p>D. 具備數理分析能力。</p> <p>E. 具備經濟計量分析能力。</p> <p>F. 具備與經濟相關的法律素養。</p> <p>G. 具有理解全球變遷的國際觀。</p> <p>H. 具備基本外語閱讀能力。</p>			
課程簡介	<p>下學期的「產業經濟學」課程，將持續介紹相關賽局、尤其是動態賽局的理論，以及這些理論在各式廠商競爭與產業均衡議題上的應用。主要的議題包括：子賽局完美均衡、掠奪行為、卡特爾與聯合勾結、有限重複與無限重複的賽局、各式的合併、產業的垂直限制行為、拍賣制度、廠商的研究與發展等等。</p>		
	<p>The second semester of this course will study further on game theory and its various applications on firms' competition and industrial equilibrium analyses. Major topics include: subgame perfect equilibrium, predatory behavior, cartel and collusion, finitely repeated vs. infinitely repeated games, various merger, vertical restraints, auctions, R&D, etc.</p>		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

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」、「學生基本能力」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該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」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	學生基本能力
1	1 瞭解動態賽局下的均衡概念：子賽局完美均衡。	1.Learning the equilibrium concept adopted in dynamic games with complete information: the subgame perfect equilibrium.	C4	ABCD
2	2 討論各式各樣的廠商互動類型，如掠奪、勾結、合併.....讓學生理解廠商互動關係的多元性。	2. Through discussions on a variety of firms' interactions, like predatory behavior, cartel or collusion, merger, etc., students learn the rich interactions among firms.	C4	ABCD
3	3 利用賽局理論深入分析各式各樣的廠商互動議題，讓學生更熟悉賽局理論的分析技巧。	3. Applying game theoretical approaches on issues of firms' interactions to make students understand the logic and techniques of game theory.	C4	ABCDF
4	4. 透過產業實際例子的說明與討論，讓學生掌握理論與現實的關連性。	4. Through discussions on some examples from real world, the students appreciate the bearing of theory upon real world.	C4	ABCDFG
5	5. 教師隨時提出問題，以測試並強化學生對課程內容的理解。	5. A lot of short questions will be brought up by teacher to test and enhance students' comprehension.	C5	ABCDFG
6	6 透過期中考與期末考的筆試，對學生的學習成果，進行更完整的測試。	6. Midterms and final exam are served as more comprehensive appraisals of students' learning effects.	C5	ABCDFG

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法

1	1 瞭解動態賽局下的均衡概念：子賽局完美均衡。	課堂講授、討論	出席率、課堂抽問
2	2 討論各式各樣的廠商互動類型，如掠奪、勾結、合併.....讓學生理解廠商互動關係的多元性。	課堂講授、討論	出席率、課堂抽問
3	3 利用賽局理論深入分析各式各樣的廠商互動議題，讓學生更熟悉賽局理論的分析技巧。	課堂講授、討論	出席率、課堂抽問
4	4. 透過產業實際例子的說明與討論，讓學生掌握理論與現實的關連性。	課堂講授、討論	出席率、課堂抽問
5	5. 教師隨時提出問題，以測試並強化學生對課程內容的理解。	課堂講授、討論	出席率、課堂抽問
6	6 透過期中考與期末考的筆試，對學生的學習成果，進行更完整的測試。	期中考、期末考	期中考、期末考

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	簡單的動態賽局---子賽局完美均衡	
2	100/02/21~ 100/02/27	簡單的動態賽局---子賽局完美均衡	
3	100/02/28~ 100/03/06	掠奪性策略與限制性策略	
4	100/03/07~ 100/03/13	掠奪性策略與限制性策略	
5	100/03/14~ 100/03/20	卡特爾與聯合勾結---有限重複與無限重複賽局	
6	100/03/21~ 100/03/27	卡特爾與聯合勾結---有限重複與無限重複賽局	
7	100/03/28~ 100/04/03	卡特爾與聯合勾結---有限重複與無限重複賽局	
8	100/04/04~ 100/04/10	教學觀摩週	
9	100/04/11~ 100/04/17	合併的類型與策略分析	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	合併的類型與策略分析	
12	100/05/02~ 100/05/08	產業的垂直整合與垂直限制	
13	100/05/09~ 100/05/15	產業的垂直整合與垂直限制	
14	100/05/16~ 100/05/22	拍賣制度與議價策略	
15	100/05/23~ 100/05/29	拍賣制度與議價策略	
16	100/05/30~ 100/06/05	廠商的研發策略與產業均衡	
17	100/06/06~ 100/06/12	廠商的研發策略與產業均衡	

18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備	(無)		
教材課本	L.Pepall,etc. "Industrial Organization:Contemporary Theory and Practice"		
參考書籍	R. Gibbons, "Game Theory for Applied Economists"		
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	◆平時考成績： % ◆期中考成績：40.0 % ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： % ◆其他〈平時成績〉：20.0 %		
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/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		