SAMPEL PERCUMA

Nota UEC Senior Ekonomi · 统考高中经济学

Set penuh: UEC 独中高中

经济

Sampel ini: 7 muka surat. Set penuh ada:

- 所选科目的高中统考笔记
- 簿记：第8–30章格式重点
- 商业：第一册、第二册新课本笔记
- 物理：统考格式 + 答案

RM12.90

BELI SET PENUH RM12.90 >

nightmew.com/p/uec-senior · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar

Sampel bermula di muka surat sebelah

经济学（第一册）
第 1 章：绪论

1.1 经济学的定义

经济，原意为**家庭管理**

定义：研究人类如何配置或有效地使用各种具有不同用途的稀少资源来从事物品与劳务的生产，以满足人类的无限需求

经济	微观经济学	又称个体经济学 • 研究对象为个别厂商或消费者的经济行为，探讨人类社会的生产、分配、交易及消费行为 • 以**价格**为分析重点，又称**价格理论**
	宏观经济学	又称总体经济学 • 研究范围是国民经济和全球经济；研究对象为全国国民的经济活动过程 • 其解释了**国民所得、就业理论、经济循环、经济发展和物价水准**等现象 • 以**国民所得**为分析重点，又称**所得理论**

1.2 基本经济问题

生产什么？	社会资源有限，但人类欲望无穷，为避免浪费，人们会选择生产最迫切需要的物品，此决定将涉及资源的分配
生产多少？	生产者应依据当时社会的需求和资源来决定生产数量
如何生产？	当资源有限时，生产者需要选择如何配合人力、资本、设备、知识和技术水准才能发挥最大的生产效率。为达生产效率，生产者需懂得运用资源，选择最佳的生产方式
为谁生产？	因资源有限，所生产的物品无法满足每个人的欲望，因此生产者必须决定哪些人的欲望需先满足及哪些人的欲望可后满足，先后满足的问题与满足的程度等构成分配的问题

1.2.1 何谓稀少性

定义：稀少性产生是因为资源有限无法满足人类无限的欲望

例子：

	经济单位		
稀少性	家庭	厂商	政府
	收入有限 购买**电单车**或**出国旅行**	**生产要素有限** 生产**微波炉**或**电饭煲**	**税收有限** 兴建**学校**或**医院**

1.2.2 选择

面对稀少性，人类的欲望无法百分百被满足，迫使人们要做出选择，并以优先顺序作出安排，让有限资源能分配到最迫切需要的欲望中

定义：在有限的资源下，欲望可分先后满足

1.2.3 机会成本

人们做选择，有取有舍，两者不能兼得时就产生机会成本

定义：指我们因资源有限的情况下，做出一个选择时必须牺牲的其他选择中价值最高者

1.3 生产可能曲线（PPC）

定义：指在**资源有限和既定的技术水平**下，一个经济社会**只能生产两种物品的最大可能生产组合**，且把这些组合点连接起来的线

第 2 章：需求与供给

2.1 需求

2.1.1 需求与需求法则

生活中 **需求**定义：表示我们在某个期间要取得某些物品的愿望。
经济学 **需求**定义：物品价格和需求量之间的关系，是有效需求
指消费者必须同时具备“购买欲望”和“有能力购买”的条件

需求量 定义：指在特定时间里，消费者对某物品在一定的价格下所愿意且有能力购买的数量

需求法则 定义：在其他情况保持不变下，物品价格上涨，消费者对该物品的需求量减少；反之价格下跌导致需求量增加。

*说明物品需求量和其价格之间呈**反方向变动**关系

∴可用替代效果和所得效果解释其现象：

替代效果	在其他物品价格保持不变下，当一种物品价格上涨，消费者会以另一种性质相似的物品取代之，导致此物品的需求量下降；反之，此物品的需求量增加
所得效果	在当其他情况不变下，当某一种物品价格下降，消费者在同样的收入下，货币的购买力会提高，结果对此物品的需求量增加； 反之，当某一种物品价格上涨，在同样的收入下，货币购买力会减少，结果对此物品的需求量减少

2.1.2 需求法则的例外（物品价格和需求量之间呈**正方向变动**关系）

炫耀性物品 （韦伯伦物品）	• 本身没有实际用途，而是为了炫耀消费者本身的地位和财富 • 当这些物品价格越高时，消费者越能炫耀本身的身份地位和财富，所以需求量越大 例如：钻石、翡翠、名牌手表、豪华汽车
季芬物品 *不符现代	• 当价格上升时其需求量反而增加 • 通常是日常用品，也是贫穷大众花大部分收入购买的主要物品 如：爱尔兰发生饥荒时的马铃薯

2.1.3 需求曲线

- 一条由左上方向右下方逐渐倾斜的曲线，它的斜率为**负值**
- 表示物品价格上涨时，对其需求量减少；物品价格下降时，对其需求量增加

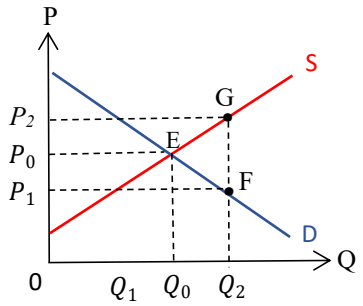
2.1.4 需求函数

公式：$Q_d = a - bP$　　（ab 都是正数）

∴价格和需求量呈反方向变动关系

2.1.5 市场的需求曲线

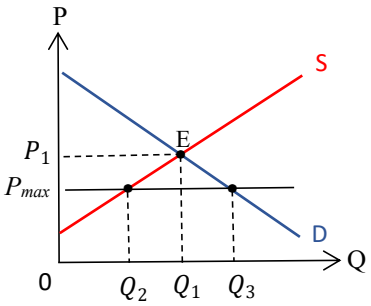
在市场上，有许多人对同一物品有不同需求
∴ 在同一价格下，把许多人的需求量**相加**起来，就是对应价格的**市场需求量**

生产量超过均衡点（在 Q_2 产量时）	
	• 消费者愿意支付的价格（P_1）低于生产者的最低要求价格（P_2） • 物品的生产数量比市场均衡数量多时，生产者无法售完物品，因为市场的需求量在 Q_1 • 市场出现生产过剩，无谓损失面积为 GEF

4.5 政府干预

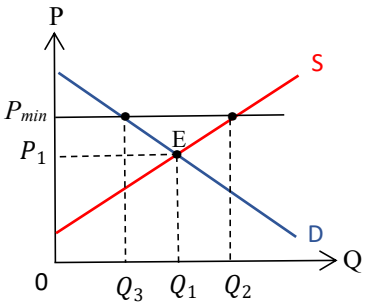
4.5.1 价格上限

为政府规定市场价格不能超过特定的限额

	• 政府认为市场均衡价格过高、有损消费者福利 • 市场均衡价格为 P_1，均衡数量为 Q_1 • 政府将价格上限设在 P_{max}，较低的价格使生产者减少供给量至 Q_2、消费者增加需求至 Q_3 • 需求量超过供给量，出现短缺，称超额需求 负面影响： 1. 出现抢购、黑市 为了购买产品花长时间排队、以高价在地下市场购买，出现社会不公平现象 2. 采取定量配给，人们凭配给券限量购买

4.5.2 价格下限

为政府规定市场价格不能低于特定的限额

	• 政府认为市场均衡价格过低、有损生产者福利 • 市场均衡价格为 P_1，均衡数量为 Q_1 • 政府将价格下限设在 P_{min}，较高的价格使生产者增加供给量至 Q_2、消费者减少需求至 Q_3 • 供给量超过需求量，出现过剩，称超额供给 解决价格下限问题的措施： 1. 限制生产，鼓励生产者用其资源生产其他物品 2. 刺激需求，宣导产品的好处，鼓励生产者创新研发，发现产品新用途，开拓新市场 3. 政府收购，在价格下限的市价，全部收购

4.5.3 税收

- 政府征税，生产者的供给减少，价格上升，交易量也减少

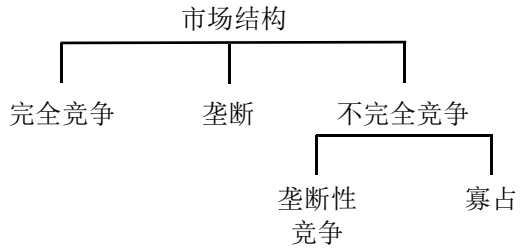
从量税 （生产者、消费者）	指政府针对生产者与消费者进行交易时，每单位物品征收一定的税额
从价税 （生产者、消费者）	指政府依据物品的价格征收一定百分比的税额，价格越高，税务负担越重

需求曲线
供给曲线
均往左移

第 7 章：完全竞争市场

7.1 市场与市场结构

根据市场结构可将市场分为：



7.2 完全竞争市场的特征

指具备充分自由竞争的市场结构

- 较接近完全竞争的市场结构，例如：农产品市场

生产者和消费者人数众多	• 因生产者和消费者人数众多，个别生产者的销售量和消费者的购买量都在市场占很小比例，因此没人能控制市场价格，而是由市场的供需决定 • 即生产者只是价格接受者，接受市场所决定的价格
物品的品质无差异	• 所有生产者生产的物品在外形或品质上都一样，称均质物品 • 对消费者而言，品质是无差异的，如蔬菜水果
市场讯息完全畅通	• 生产者和消费者都知道物品价格，不会在不同价格水平下作出任何交易 • 生产者不会提高价格，否则卖不出物品；也无须降低价格，物品仍能售出
厂商可自由进出市场	• 厂商没有权力阻止任何厂商进出市场，长期而言，只要有利可图，新厂商可自由加入市场，经营不当的厂商也可任意退出市场

7.3 厂商收益的基本概念

公式：

总收益（TR）	TR = P×Q
平均收益（AR）	指厂商销售物品后，平均每单位物品所能带来的收入 AR = $\frac{TR}{Q} = \frac{P \times Q}{Q}$ = P
边际收益（MR）	指当厂商的总销售量每增加一单位时，总收益的变动额 MR = $\frac{\Delta TR}{\Delta Q}$

总收益线（图）	**平均收益线和边际收益线**（图）
• TR 是由原点向右上方延伸的直线 • 产量为 0 时，总收益也为 0 • 总收益随销售量增加而增加 ∵ 完全竞争厂商是市场价格接受者，无需削价	• AR 和 MR 相等 • 个别厂商平均收益一定和需求曲线相同 ∵ 厂商销售量 = 购买者需求量 • P = MR = AR = D

7.4 完全竞争市场价格的决定

个别厂商不会以高于或低于市价的价格出售物品，因此他们面对完全有弹性的需求曲线（$E_d = \infty$）

经济学（第二册）
第 1 章：国家生产总值

1.1 国家产出的基本概念

国家产出衡量一个经济体系或一个国家在某段期间的经济活动成果和国民生活水准的高低
指标包括：
1. 国内生产总值（GDP）
2. 国民生产总值（GNP）
3. 国内生产净值（NDP）
4. 国民生产净值（NNP）
5. 国民所得（NI / Y）
6. 个人所得（PI）
7. 可支配所得（DI / Y_d）

1.1.1 国内生产总值

指一国国内在一定期间内所生产的最终物品市场价值的总和（本国境内公民和非公民的产值）

× 一国　　：某国家领土范围内的本国和外国企业的生产皆属于该国 GDP
　最终物品：供人们直接消费的物品、供最后使用，不再投入生产的物品；中间物品不计入 GDP

应计入 GDP	1. 在一定时间里国内所发生的生产 2. 透过市场交易的生产，例如：农产品 3. 证券交易，例如：新上市证券的交易价值、证券交易的佣金和手续费
不应计入 GDP	1. 非国内或非指定时间内所发生的生产，例如：土地、古董、非本年度存货和二手货 2. 未透过市场交易的生产，例如：家庭主妇家务和自修家具 3. 没有生产性的交易，例如：已在市场流通的金融证券交易、公债利息和转移性支付 4. 非法生产，例如：走私和黑市交易 5. 其他投机所得：股票交易和期货交易的所得

市场价值

指 GDP 按物品在市场的售价计算

公式：
名目 GDP = Σ（P 当年价格 × Q 当年数量）
实质 GDP = Σ（P 基年价格 × Q 当年数量）

1.1.2 国民生产总值

指在一定期间内的一国国民所生产的最终物品市场总值（所有居住在国内国外的马来西亚公民产值）

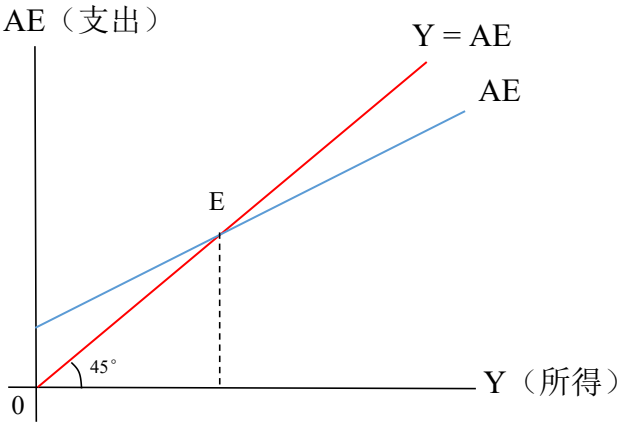
公式：
GNP = GDP + 本国公民及企业在外国生产的产值 – 外国公民及企业在本国生产的产值

1.1.3 国内生产净值及国民生产净值

国内生产净值	将 GDP 中的折旧扣除后所得的国内生产价值	衡量某期间内，国内生产或国民生产过程中扣除折旧后的价值
国民生产净值	将 GNP 中的折旧扣除	

公式：NDP = GDP - 折旧 / NNP = GNP - 折旧

2.3 均衡所得水准



说明：

- 当 Y < AE 时，表示厂商所生产的物品不能满足一般的需求，供不应求，厂商必定增加生产，也就会增加对生产要素的需求，工作机会也增加，总所得增加

- 当 Y >AE 时，表示厂商所生产的物品无法全部售出，厂商必定减少生产，就会减少对生产要素的需求，工作机会减少、总所得减少

- 因此只有当 Y = AE 时，厂商所生产的物品价值刚好足以满足社会需求，厂商不会增加及减少生产，对生产要素的需求保持不变，社会达到充分就业，达致均衡所得水准 Ye

2.3.1 乘数理论

凯因斯为倡导者

公式：

$$K = \frac{\Delta Y}{\Delta I} = \frac{1}{1 - MPC} = \frac{1}{MPS}$$

K = 乘数
ΔY= 所得增量
ΔI= 投资增量

MPC、MPS、K 的关系

MPC	MPS	K
大	小	大
小	大	小

2.3.2 总合支出法

公式：

AE = C + I + G + (X-M)

C = 消费支出
I = 投资支出
G = 政府支出

第 5 章：货币与存款货币的创造

5.1 货币的演进

- 货币分为：以物品为交易媒介的**商品货币**、以纸币和硬币为交易媒介的**法定货币**
- 货币的演变：商品货币、金属货币、信用货币、虚拟货币

商品货币	• 作为交易媒介的一般为有价值的物品，例如金银、贝壳和珠子 • 后因储藏或分割不易、供给容易变动，价值不稳定，逐渐被金属货币取代
金属货币	• 黄金或白银铸造的货币 • 人们对货币的需求日增、产量有限、金属货币难以满足庞大的交易量、不容易携带，被信用货币取代
信用货币	• 包括纸币、硬币和存款货币 • 纸币和硬币合称通货
虚拟货币	电子货币；包括信用卡、电子现金、电子支票、储值卡

5.2 货币的基本功能

交易的媒介	• 货币是一种交易媒介，买方可通过支付货币换取物品，而卖方在收取货币后可以使用该货币购买其他物品 • 货币使交易有效进行，满足交易的方便性
价值的储存	• 一种物品的价值越稳定，就越有利于发挥价值储存的功能，也就越适合当作货币 • 货币的价值不会因时间流逝而消失，因此货币可用于投资储蓄 • 货币的储存成本比部分商品货币低，因此人们也可储存部分货币供未来消费
计价的单位	• 计价单位指用以衡量物品的标准 • 货币可作为计算经济价值的单位，例如价格、收入、成本、利润都以货币为记账单位，这是由于货币是被普遍接受的支付方式
延期支付的标准	经济活动有时将涉及延期支付，例如赊账、抵押贷款、分期付款都有指定的支付限期，这些延期支付都以货币计算，因此货币可作为延期支付的标准

5.3 货币的特征

接受性	货币是一种物物之间交易的媒介，因为它是普遍让大家接受与认同的支付方式
稀少性	货币作为价值储存的媒介，因其供给稀少，且价值稳定
易识别性	货币的外观和价值易被辨别，可减少议价时产生的困扰，方便交易进行
可分割性	货币能被分割成大小不同价值的单位，方便进行任何形式的交易

5.4 货币的供给

指一个国家内有多少货币流通数量，这些货币有的人民持有、银行持有，有些则流出海外

可分为：狭义货币（M_1）、广义货币（M_2、M_3）

货币类别	定义与解释
M_1	= 通货 + 活期存款
M_2	= M_1 + 储蓄存款 + 定期存款
M_3	= M_2 + 其他金融机构存款

- **存款货币**指由商业银行创造的支票存款或现代经济体系的一种信用货币
- **活期存款**指人们存放在银行来往户口的款项
- 支票存款和活期存款皆是货币，流动性佳，是金融机构的部分存款

5.5 存款货币的创造

TAMAT SAMPEL

Suka sampel ini?

Set penuh: UEC 独中高中

经济

Sampel ini: 7 muka surat. Set penuh ada:

- 所选科目的高中统考笔记
- 簿记：第8–30章格式重点
- 商业：第一册、第二册新课本笔记
- 物理：统考格式 + 答案

RM12.90

BELI SET PENUH RM12.90 >

nightmew.com/p/uec-senior · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar