Nationalekonomiska institutionen

Stockholms universitet

# Kursplan

för kurs på grundnivå

**Intermediate Microeconomics** **7.5 Högskolepoäng**

**Intermediate Microeconomics** **7.5 ECTS credits**

| | |
|---|---|
| **Kurskod:** | EC2101 |
| **Gäller från:** | VT 2009 |
| **Fastställd:** | 2007-06-13 |
| **Ändrad:** | 2008-12-11 |
| **Institution** | Nationalekonomiska institutionen |
| **Ämne** | Nationalekonomi |
| **Fördjupning:** | G1F - Grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav |

## Beslut

Denna kursplan är fastställd av Nationalekonomiska institutionens styrelse 13 juni 2007. rev 081211

## Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till kursen

Nationalekonomi I, 30 högskolepoäng, eller motsvarande

## Kursens uppläggning

| Provkod | Benämning | Högskolepoäng |
|---|---|---|
| 210A | Intermediate Microeconomics | 7.5 |

## Kursens innehåll

Kursens syfte är att visa hur klassisk pristeori samt spelteori kan användas för att förklara hur olika marknader fungerar. I pristeori ligger fokus på de mekanismer som styr konsumtions- och produktionsbeslut samt de antaganden beträffande konkurrens, information, preferenser och externaliteter som görs. Här berörs beslut under osäkerhet, förekomsten av moral hazard och adverse selection, monopolprissättning, vissa former av marknadsmisslyckanden samt tillhandahållandet av kollektiva varor. Spelteori fokuserar på strategisk interaktion och används för att analysera exempelvis oligopolistisk konkurrens och utformning av kontrakt. Med hjälp av analysverktygen från pris- och spelteori visas hur olika ekonomiska strukturer uppstår och fungerar, och hur de skulle kunna utformas på ett samhällsekonomiskt effektivt sätt. Vidare presenteras grunderna för allmän jämviktsteori och välfärdsteori.

## Förväntade studieresultat

Studenten skall efter avslutad kurs kunna:
• Redogöra för de centrala delarna av modern pris- och spelteori och beskriva hur dessa analysmetoder kan tillämpas i syfte att förklara konsumtions- och produktionsbeslut.
• Genomföra praktiska beräkningar av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför och intuitivt kunna förklara hur och varför aktuell beräkningsmetod använts och hur detta kan förklara utfallet.

## Undervisning

Undervisningen sker i form av föreläsningar och gruppövningar. Undervisningsspråk är engelska.

## Kunskapskontroll och examination

Kursen examineras vid skriftliga tentamina. För att få betyg på tentamen krävs att studenten uppnått minst 40% av den sammanlagda poängen på de uppgifterna som lämnas in inför varje gruppövningstillfälle.

Betygssättning sker enligt en sjugradig målrelaterad betygsskala: För godkänt resultat finns betygen A , B, C, D och E där A är högst och E är lägst. För underkänt resultat finns F och FX är F är lägre FX.

Betygskriterier:

• A (Utmärkt): Studenten har en välutvecklad helhetsbild av de centrala delarna av modern pris- och spelteori och är kapabel att i alla dess delar genomföra en sammanhållen praktisk analys av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför. Vidare kan studenten med hjälp av analysverktygen förklara hur olika ekonomiska strukturer uppstår och fungerar, samt relatera olika utfall till antaganden beträffande konkurrens, information, preferenser och externaliteter.

• B (Mycket bra): Studenten har en helhetsbild av modern pris- och spelteori och kan genomföra en sammanhållen praktisk analys av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför. Dessutom kan studenten förklara uppkomsten av olika ekonomiska strukturer samt hur olika antaganden beträffande konkurrens, information, preferenser och externaliteter påverkar utfall.

• C (Bra): Studenten behärskar modern pris- och spelteori i alla dess delar och kan tillämpa teorierna för att genomföra praktiska beräkningar av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför. Studenten kan redogöra för uppkomsten av olika ekonomiska strukturer samt för olika antaganden beträffande konkurrens, information, preferenser och externaliteter.

• D (Tillfredsställande): Studenten behärskar de elementära delarna av modern pris- och spelteori och kan genomföra praktiska beräkningar av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför. Studenten har kännedom om olika ekonomiska strukturer samt om olika antaganden beträffande konkurrens, information, preferenser och externaliteter.

• E (Tillräckligt): Studenten kan redogöra för de elementära delarna av modern pris- och spelteori och kan genomföra enklare praktiska beräkningar av problem som konsumenter och producenter kan ställas inför.

• FX (Otillräckligt): Studenten kan redogöra för endast delar av modern pris- och spelteori och kan tillämpa ansatser till lösningar av enkla problem, dock utan kunna genomföra en helhetsanalys.

• F (Helt otillräckligt): Studenten kan inte redogöra för de centrala delarna av pris- och spelteori och kan inte genomföra praktiska beräkningar av problem som konsumenter och producenter ställs inför.

För student som fått betyget FX eller F på ett prov finns inga restriktioner på hur många gångar man får genomgå prov för att uppnå lägst betyget E.

### Övergångsbestämmelser

Om kursen upphör ges möjlighet att examineras på kursen vid tre tillfällen under tre terminer efter det att kursen upphör.

### Begränsningar

Kursen kan inte tas med i examen tillsammans med NE2010 Fortsättningskurs i nationalekonomi 20 poäng, NE2300 Fortsättningskurs i nationalekonomi på ekonomlinjen 20 poäng, NE2400 Fortsättningskurs i nationalekonomi för matematik-ekonomilinjen 20 poäng, NE2410 Fortsättningskurs i nationalekonomi för matematik-ekonomilinjen 15 poäng, NE2500 Fortsättningskurs i samhällskunskap med inriktning mot nationalekonomi 20 poäng, KG8140 Fysisk och ekonomisk planering med statistik - inriktning nationalekonomi 40 poäng eller NE2015 Mikroekonomi 5 poäng.

### Kurslitteratur

Perloff "Microeconomics. Theory and applications with calculus", Pearson International