

Grundbegriffe

- Güter, DL = Güter
- A - Umkehrungen
- K - Transakte

Wirtschaften?

Kuppel-
oder
Ressourcen \longleftrightarrow unendliche
bedürfnisse

Lösung:
Wirtschaften
etc. ...

↳

$$(1) \text{ Effektivität} = \frac{\text{Erfolg}}{\text{Aufwand}} \quad \uparrow \text{AKT}$$

↳ Ziele:

- max. Erfolg
- kf. Aufwand

- kf. Erfolg
- min. Aufwand

↓
Maximalprinzip

↓
Minimalprinzip

↓
ökonom. Prinzip

vgl.
Bl. 1

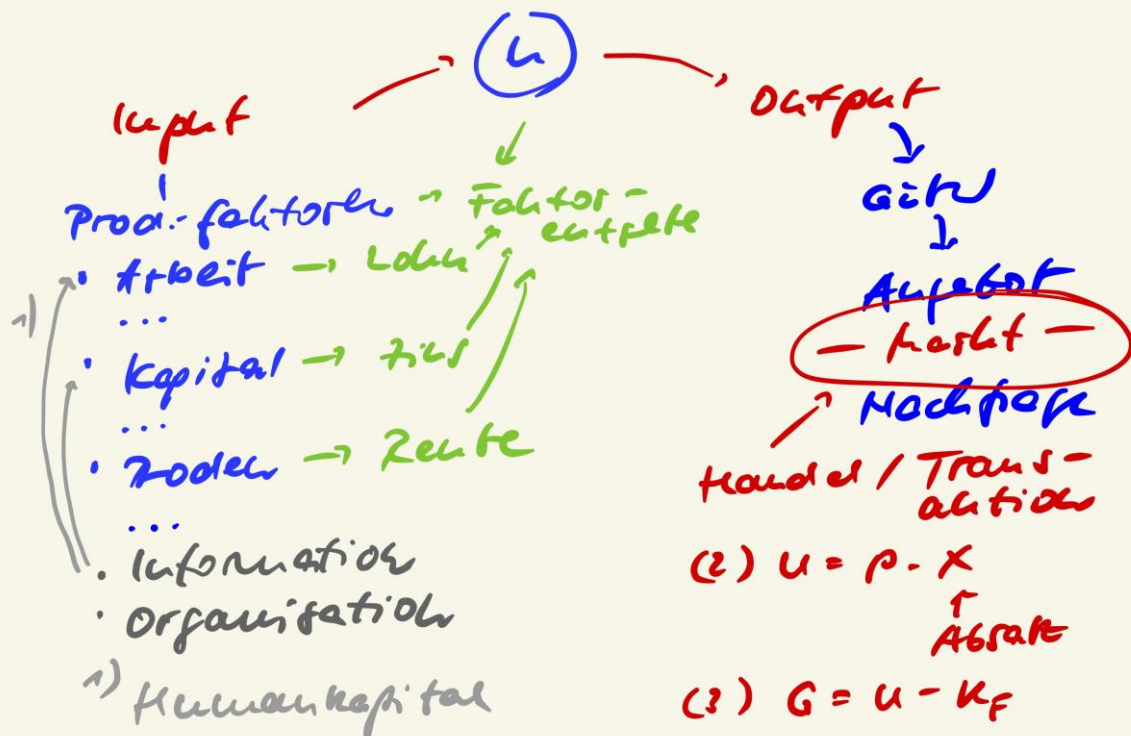
Optimum

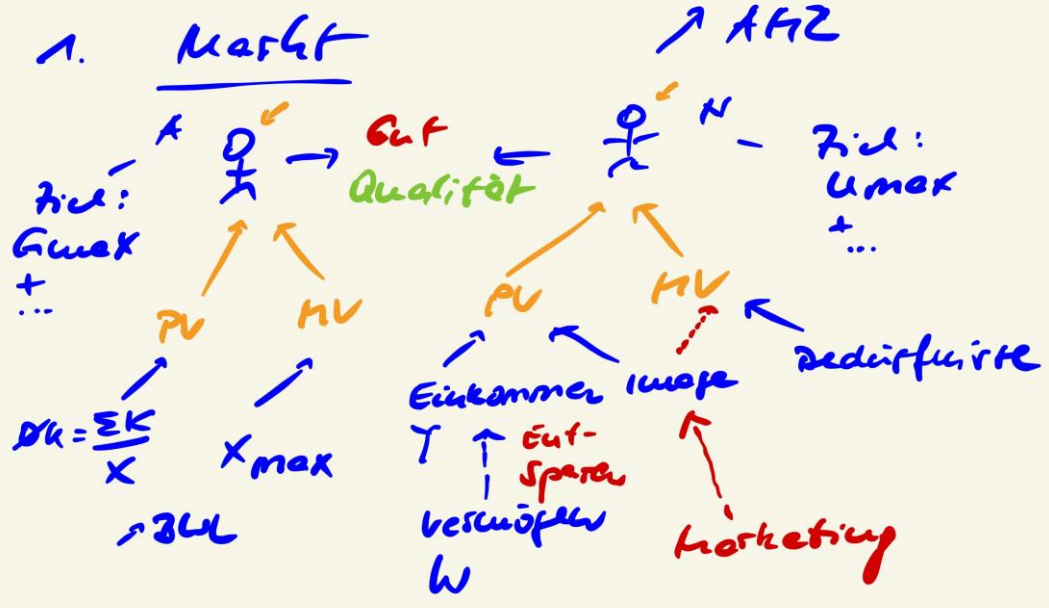
Effizienz

Optimum

Wirt. Handeln → „homo oeconomicus“
 → rational
 → 2. Kritik
 → Beispiele
 → Verhaltensökonomie

aber!
 Anwendung zunächst in
 Mikroökonomie
 u; HH mit best. Bedingungen





Informations von A:K
* PA

Was passiert auf dem Markt?

	A	je 1 Stk.	H
1 ↑	A1: 1.-		H1: 1.-
	A2: 2.-		H2: 2.-
2 ↓	A3: 3.-		H3: 3.-

- € (1)
- € (2)
- € (3)
- € (4)

Info-Austausch

→ Transparenz

$P_0 = 2 \in$ 1 Stk

$U = 2 \cdot 2 = 4 \in$

→ Handel zu P_0

+ Ausschluss von Markt

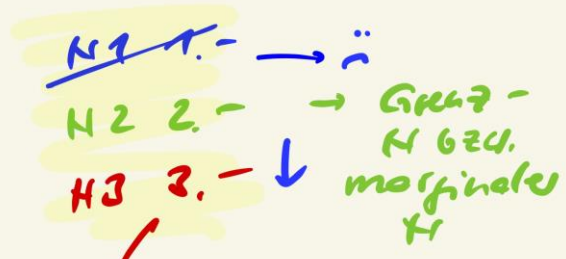
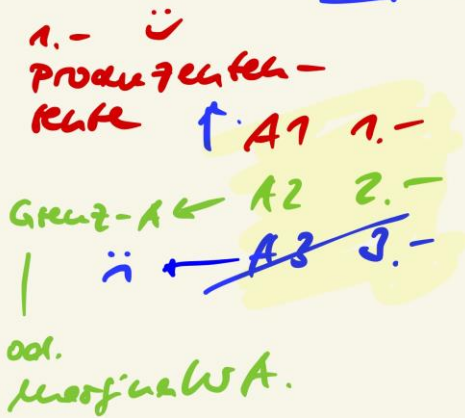
= Marktöffnung

A: $PV > P_0$
N: $PV < P_0$

A: $PV \leq P_0$
N: $PV \geq P_0$

* PA 2

Folgen

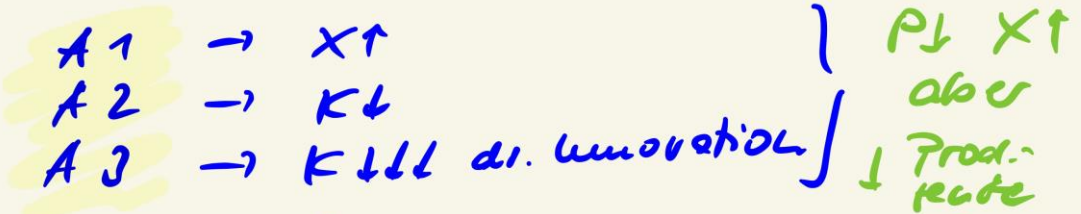


\ddot{u} 1.-
 Konsumentenrente

KL \searrow Wohlfahrtsverluste
 PR \searrow

* PA1

„nächste Runde“



Suche nach
 mehr Fröchten \leftarrow
 f. mehr Gütern (nat. Wohlstand) $\textcircled{\downarrow}$
 verbunden mit
 Neucomb. der Produktionsfaktoren
 \rightarrow Faktorallokation (!!!)
 • räumlich
 • nach Branchen
 • in Unternehmen