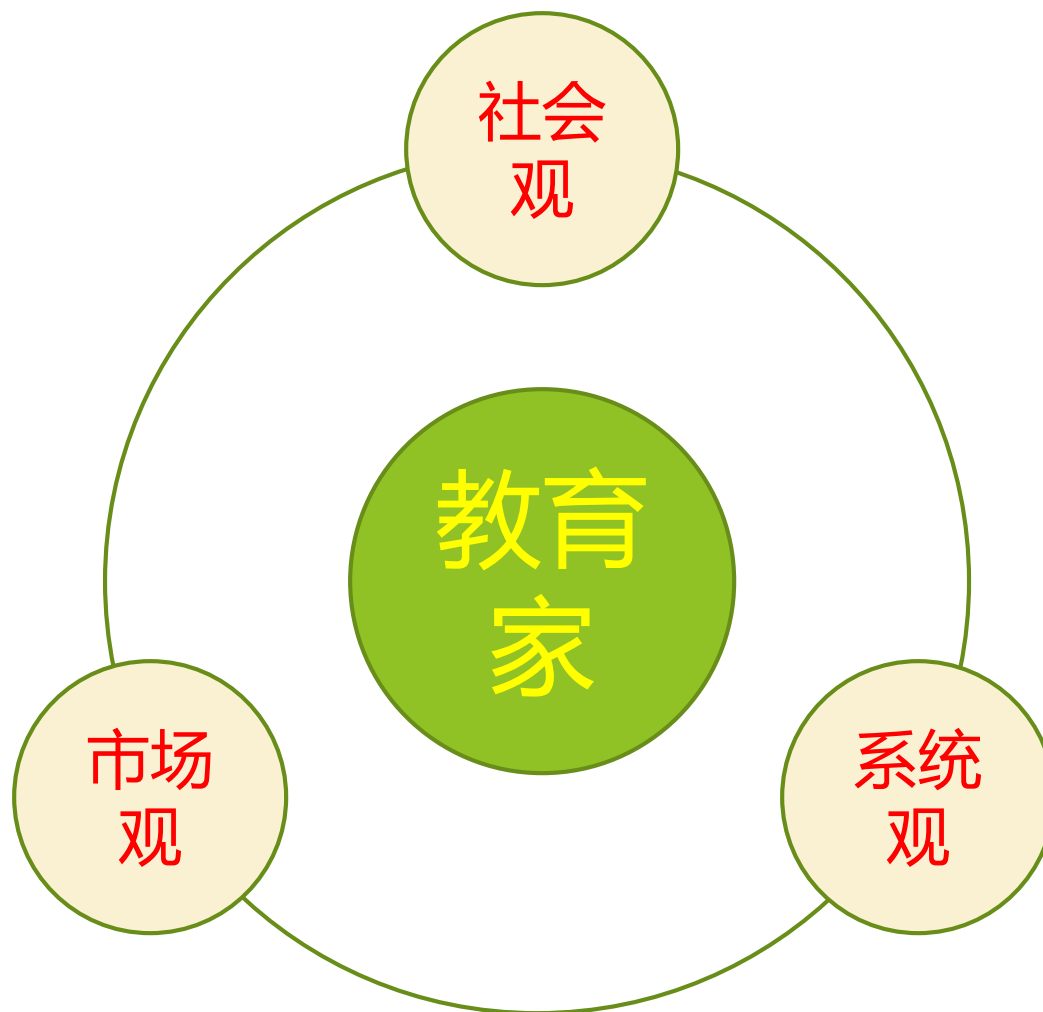


教育强则官员强



官员强则政府强

开场白

思考一

- ▶ 人类历史上最牛的发现是什么?



一生二, 二生三, 三生万物!

思考二

- ▶ 老子的传世作品是什么?



<<道德经>>

思考三

- ▶ 老子留下的千古迷团是什么？



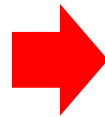
什么是德？

德的内涵

▶ 一切因素分为二类:

▶ 内因 → 道

▶ 外因 → 德



遵道施德
敬天爱人

▶ 二类因素决定三种变化:

▶ 量变

▶ 质变

▶ 裂变

▶ 三种变化造就各种结果。



**NANYANG
TECHNOLOGICAL
UNIVERSITY**

School of Mechanical & Aerospace Engineering

Manufacturing – Robotics - Aerospace

教育的市场观

Xie Ming, PhD (France)

mmxie@ntu.edu.sg

提纲

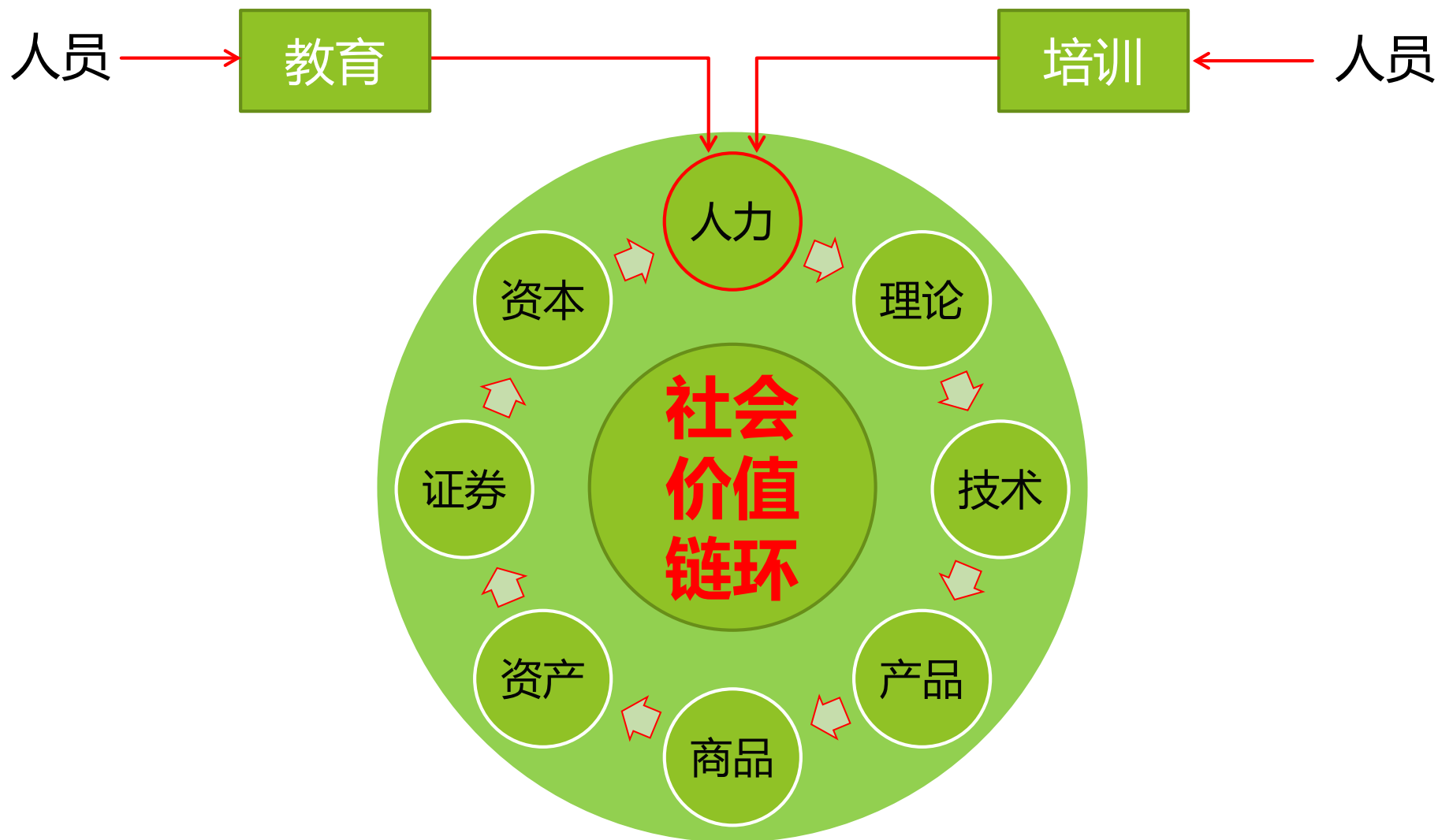
- ▶ 开场白
- ▶ 商品市场
- ▶ 资本市场
- ▶ 人才市场

商品市场

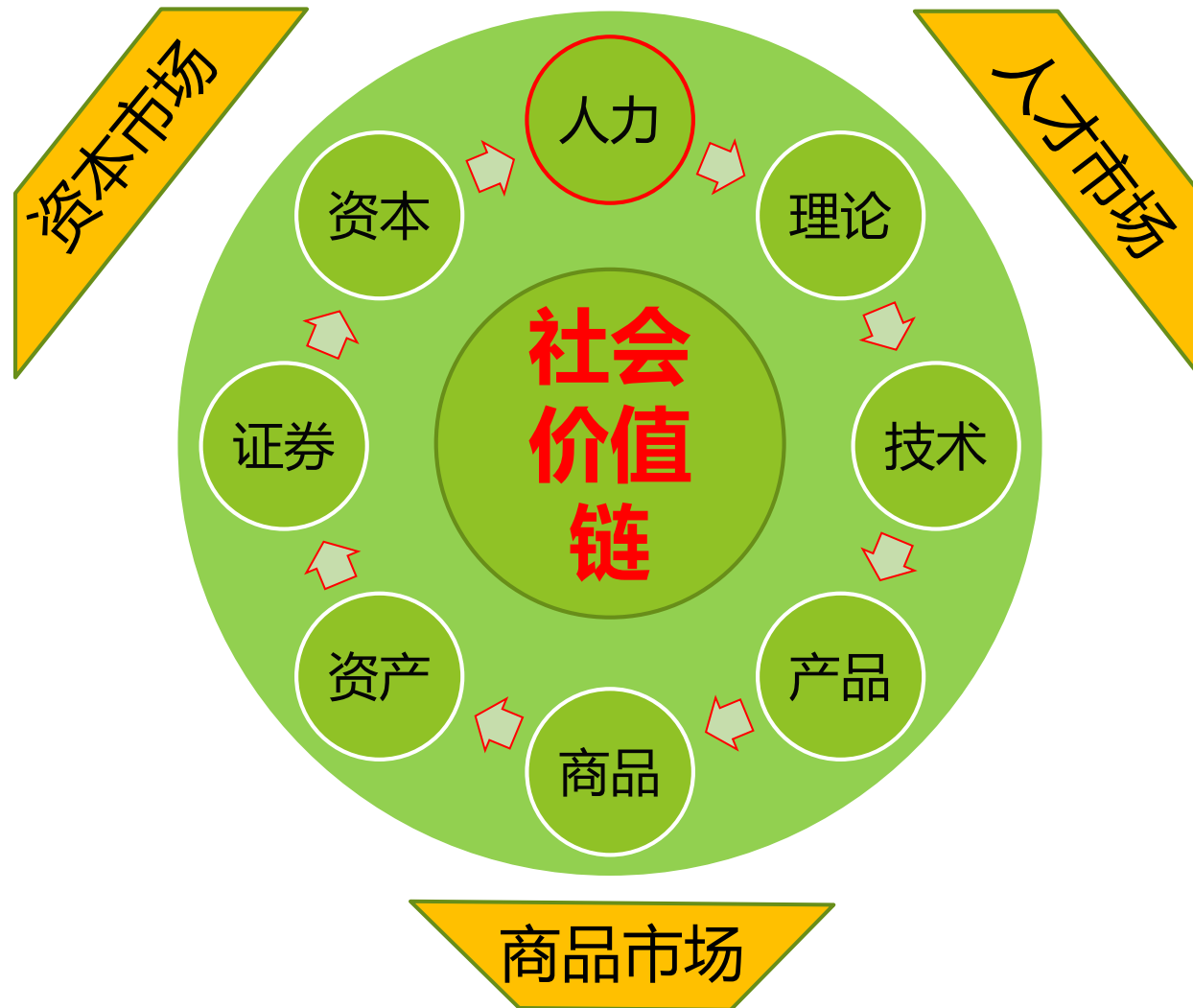
什么是价值?

- ▶ 价值 = 结果 x 交换
- ▶ 结果 = 产品 + 作品 + 技术 + 理论 + ... + (创造性的输出)
- ▶ 交换 = 交易
- ▶ 交易 = 市场 x 自由

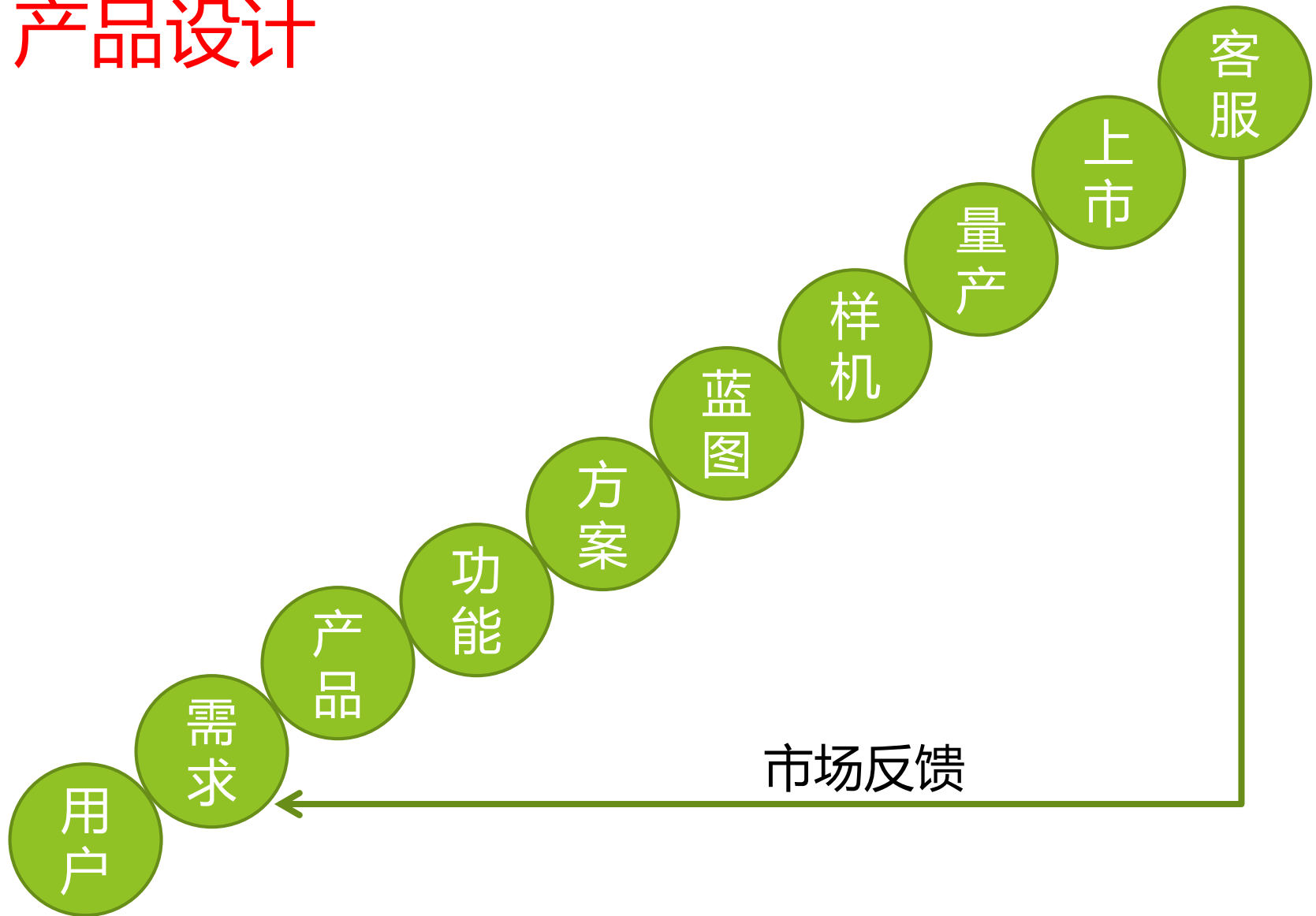
创造价值的一大链环



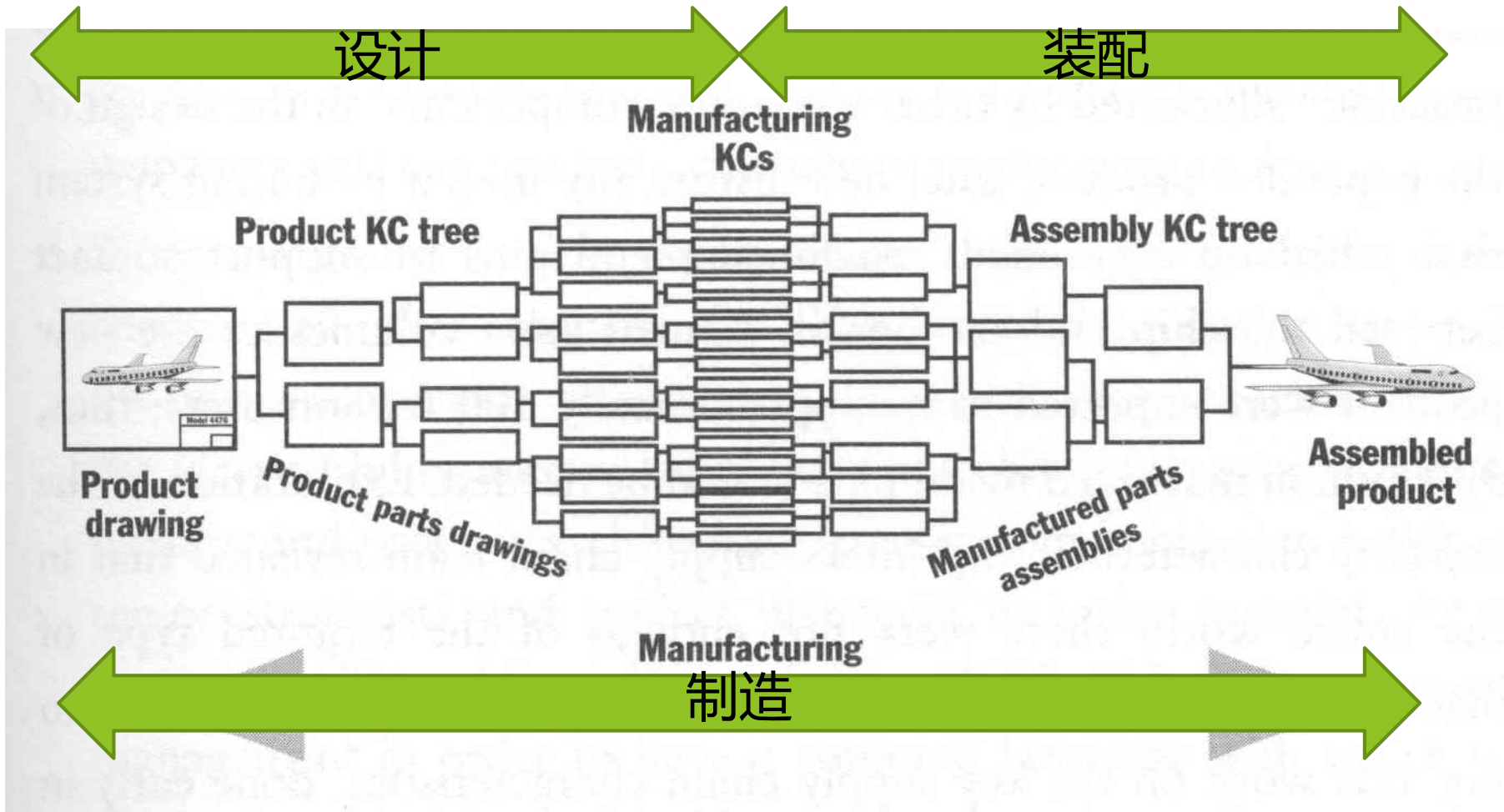
创造价值的三大市场



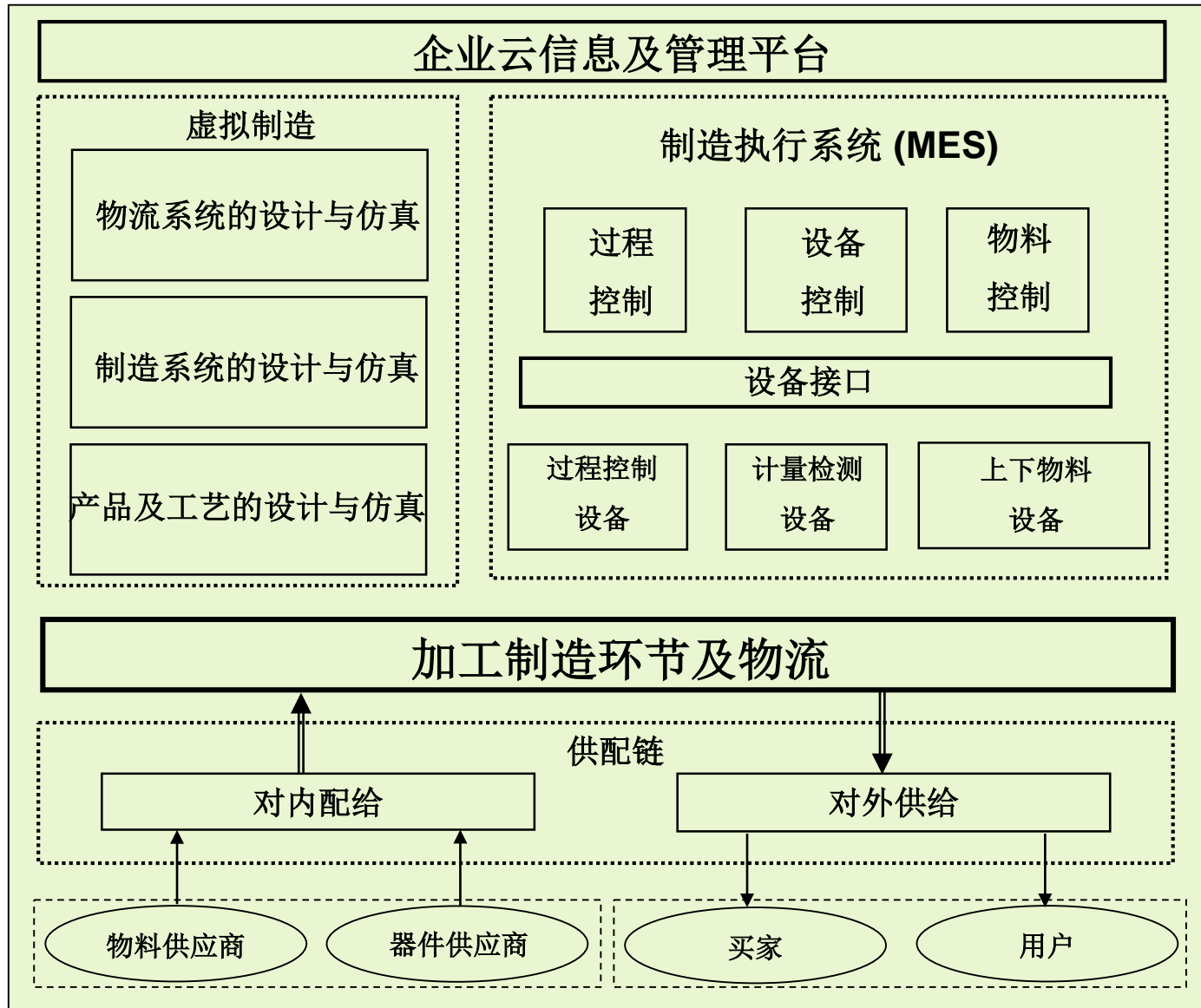
产品设计



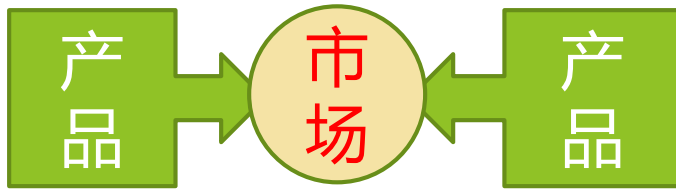
产品制造



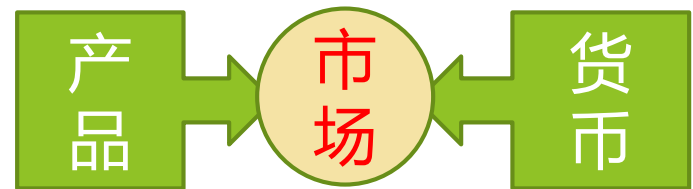
智能制造的蓝图



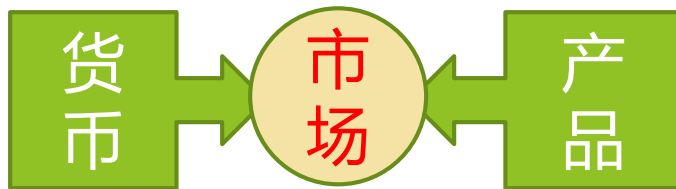
产品交易(或贸易)



以产品换产品



以产品换货币



以货币换产品

产品竞争

- ▶ 上世纪60年代: 拼产量
- ▶ 上世纪70年代: 拼价格
- ▶ 上世纪80年代: 拼质量
- ▶ 上世纪90年代: 拼服务
- ▶ 本世纪00年代: 拼选择

更高的目标



更强的
能力

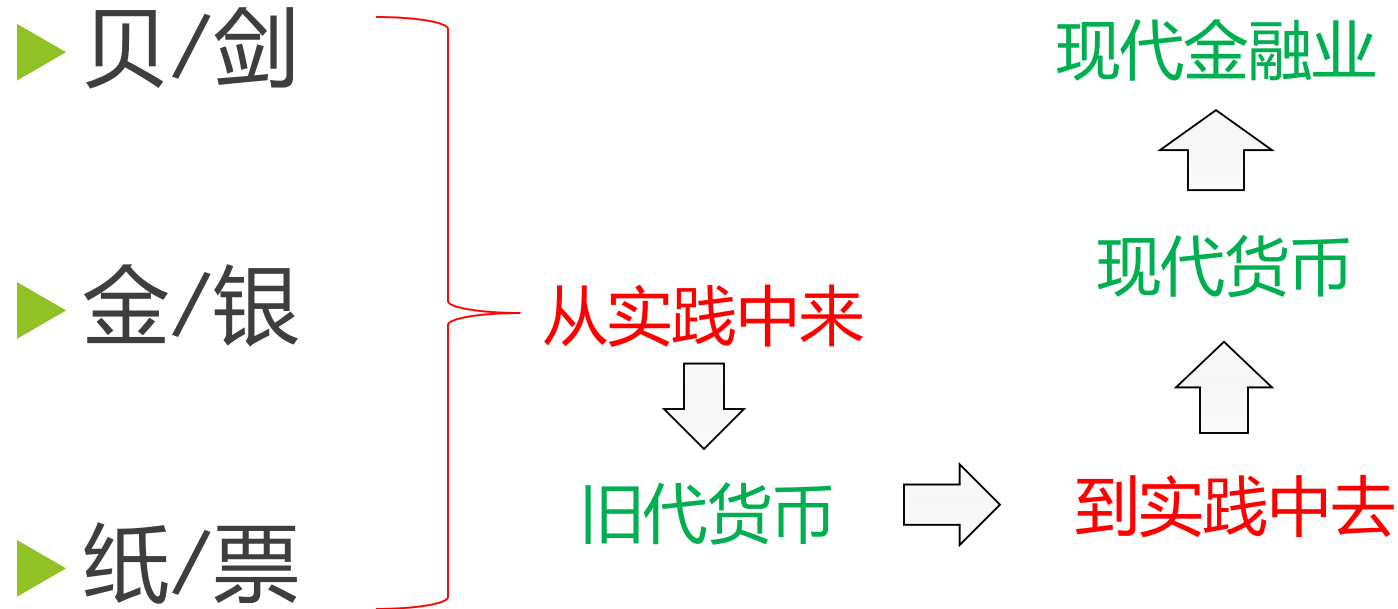
更好的
资源

商品市场的游戏规则和监管

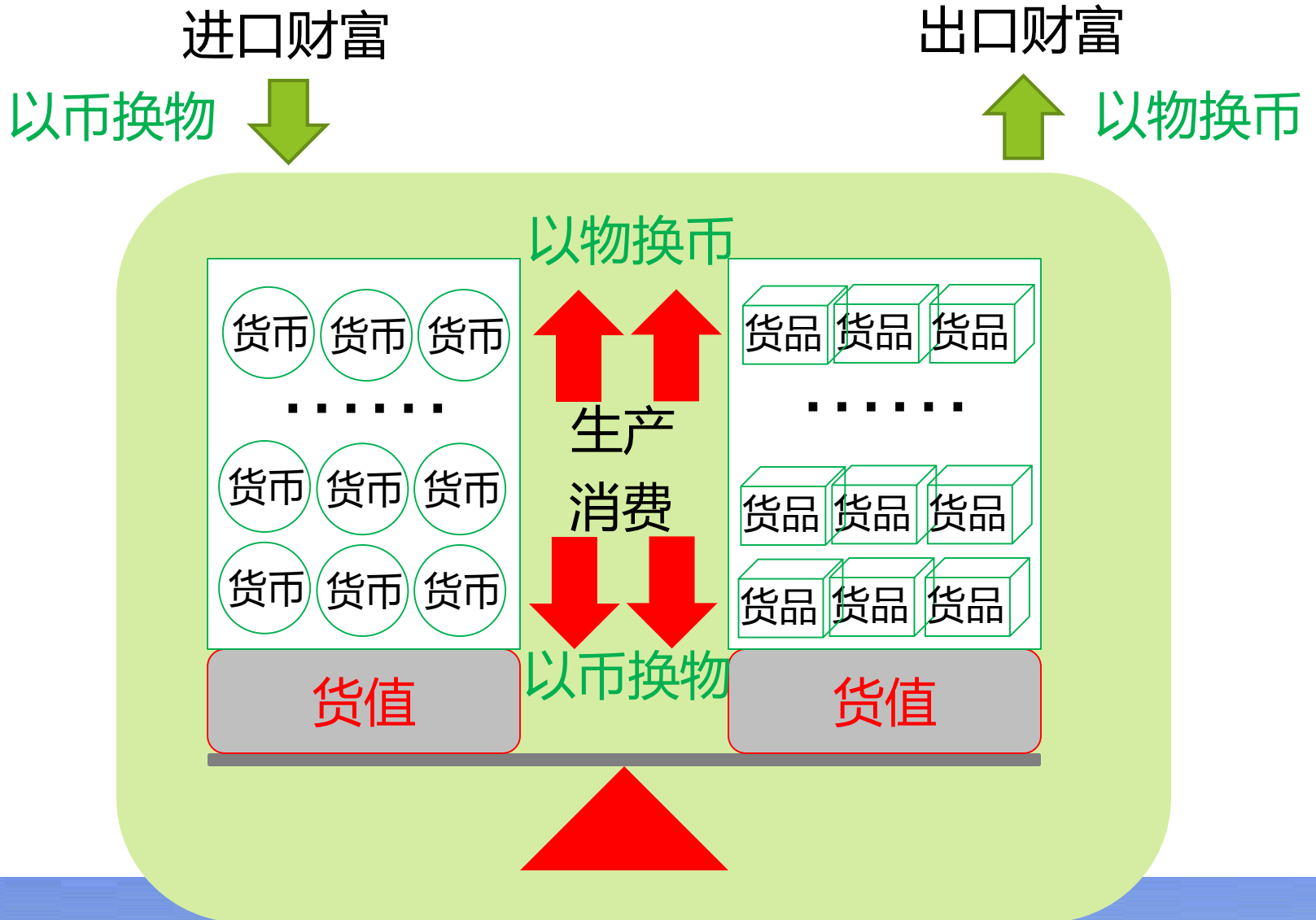
- ▶ 游戏规则是人设计的
- ▶ 游戏监管是人执行的
- ▶ 人是可以被教育的
- ▶ 教育可以影响商品市场
- ▶ 教育可以受益于商品市场

资本市场

货币是商品市场交易活动的产物

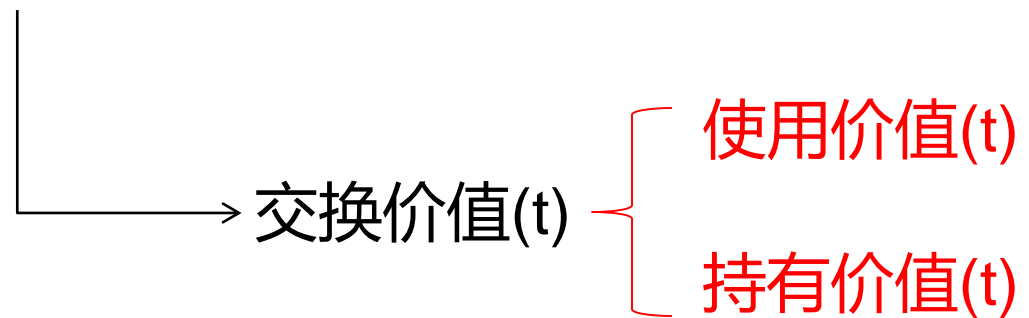


交易活动的本质是等值交换



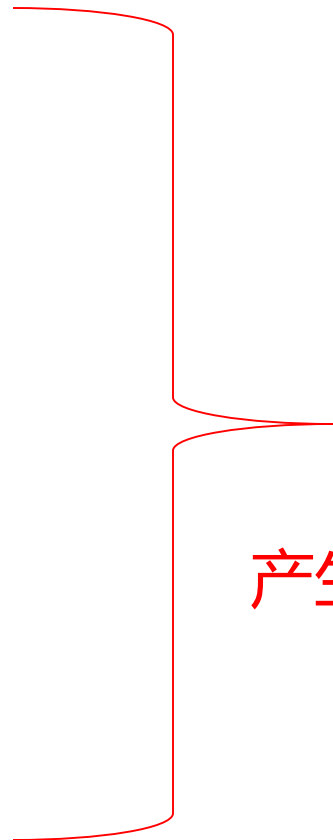
货值的定义

- ▶ 货品的**交换价值**统称货值。



货品的使用价值 (时间变量)

- ▶ 医
- ▶ 衣
- ▶ 食
- ▶ 住
- ▶ 行
- ▶ 用
- ▶ 玩



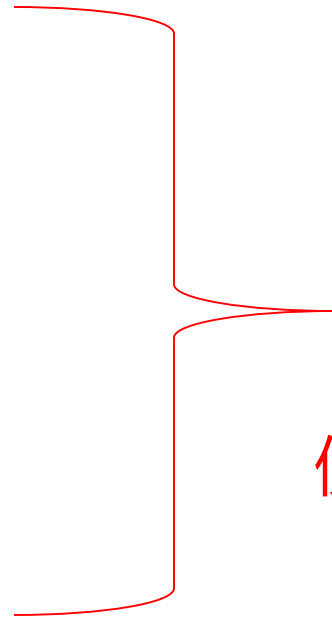
使用价值 (t)

=

产生结果所付劳动 - 时耗(t) - 物耗(t)

货品的持有价值 (时间变量)

- ▶ 金
- ▶ 奇
- ▶ 珍
- ▶ 宝
- ▶ 贵



$$\begin{aligned} & \text{持有价值}(t) \\ & = \\ & \text{使用价值}(t) \times \text{稀有程度}(t) \end{aligned}$$

货品的交换价值 (即: 价格)

▶ 使用权的交换

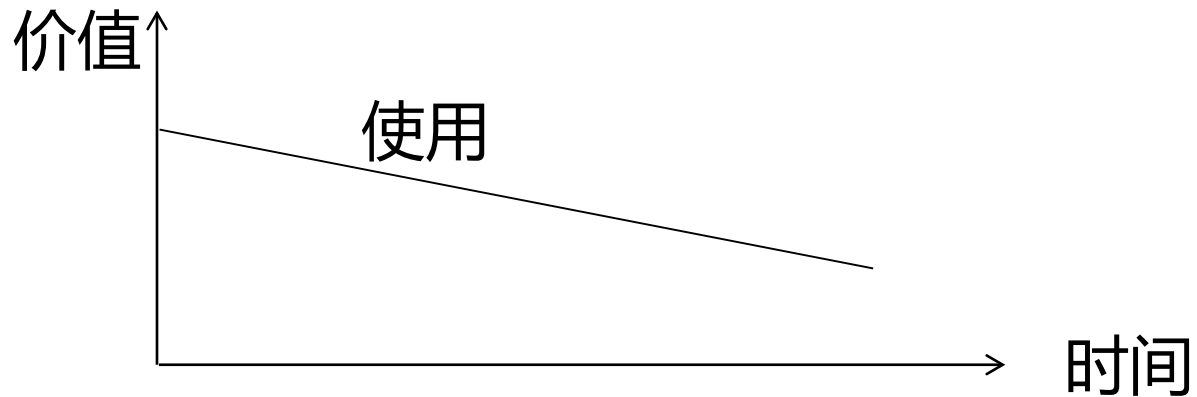
▶ 交换价值 (t) = 使用价值(t) x 交易成本(t)

▶ 持有权的交换

▶ 交换价值 (t) = 持有价值(t) x 交易成本(t)

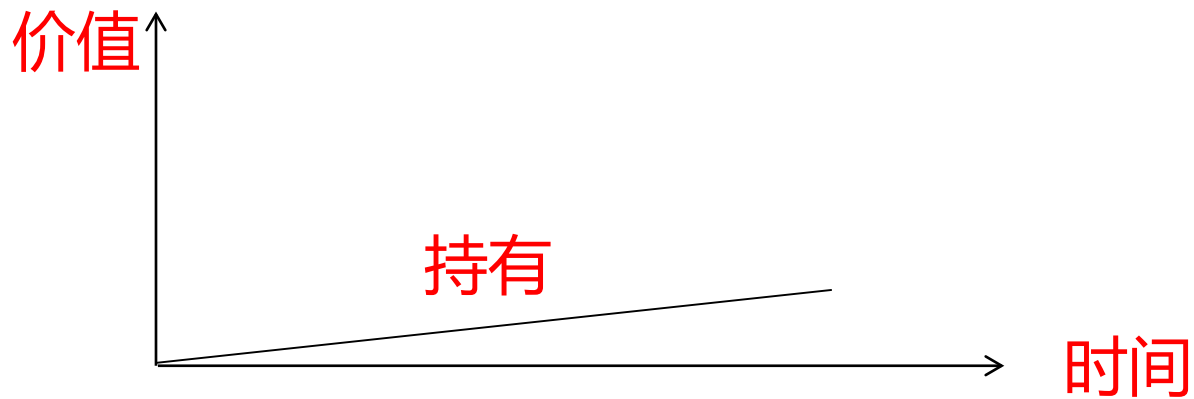
客观规律一

- ▶ 货品的使用价值是随时间递减。



客观规律二

- ▶ 货品的持有价值是随时间递增。



客观规律三

- ▶ 货品的价值是使用权交换价值与持有
权交换价值的总和。

$$\text{交换价值}(t) = [\text{使用价值}(t) + \text{持有价值}(t)] \times \text{交易成本}(t)$$

货币的定义

- ▶ 货币是衡量货品的交换价值(即价格)的筹码或代理物。



货币购买力的定义

- ▶ 一个系统中所有货品的使用价值总量除以该系统中的货币总量等于该系统中货币的购买力。



分析房价对货币购买力的冲击 ...
(房子的持有价值狂涨, 而其使用价值是下降的)

货币价值的定义

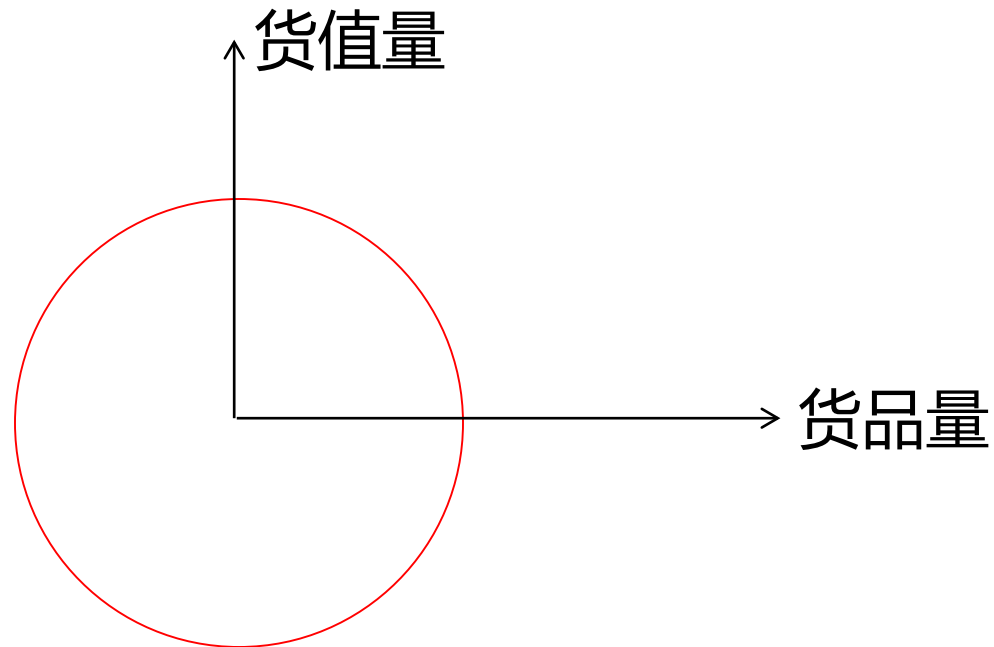
▶ 货币的购买力是衡量货币自身价值的尺度。



- 货币成为可交换的特殊商品
- 货币的利己属性

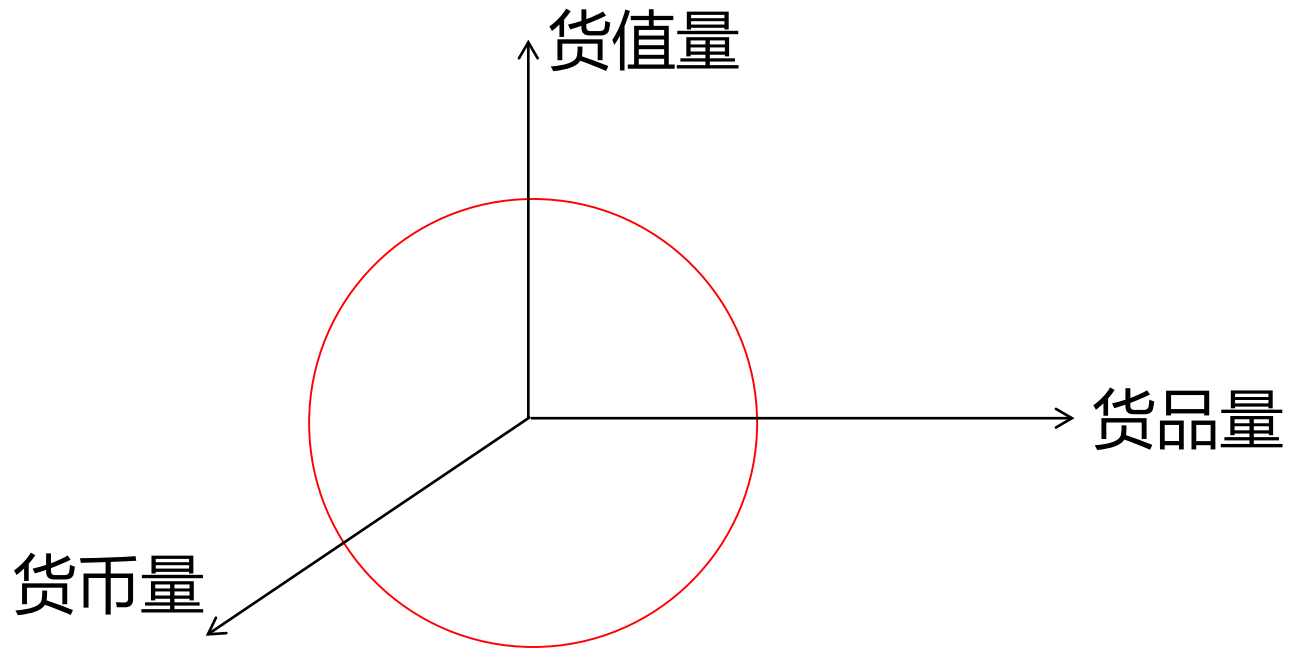
客观规律一

- ▶ 一个系统内的**货值总量**取决于该系统内的**货品总量**。



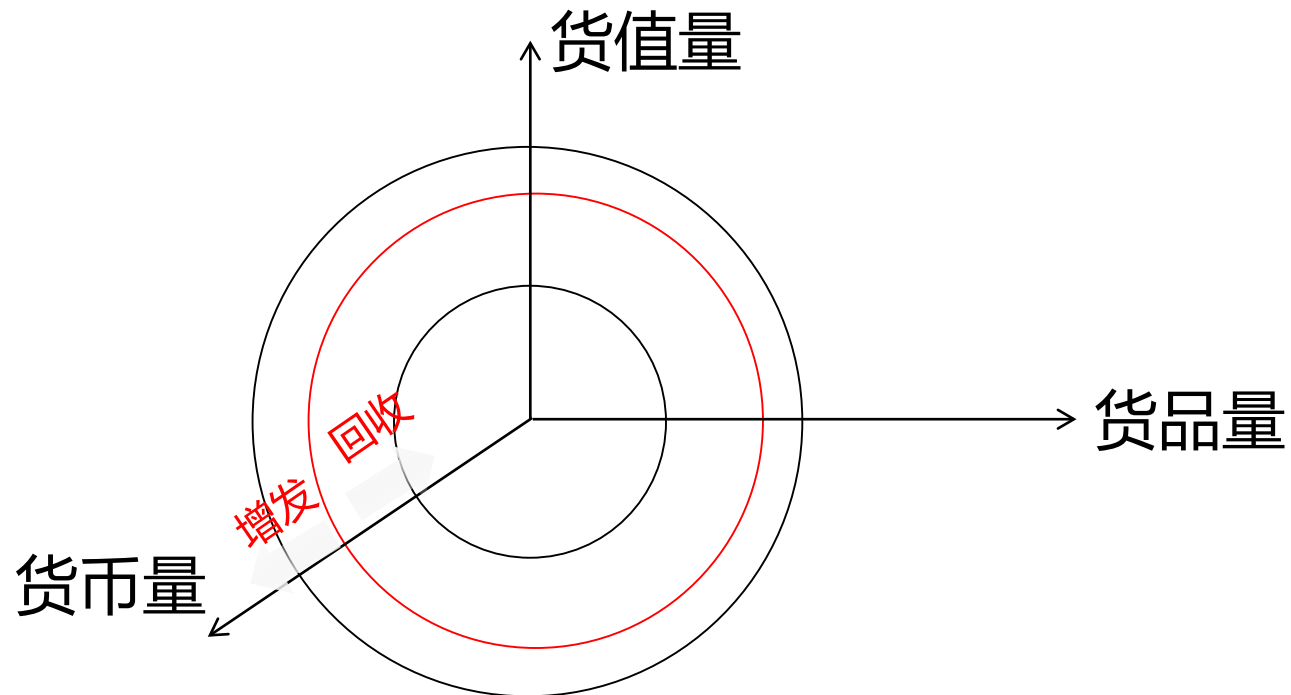
客观规律二

- ▶ 一个系统内的**货币总量**应等于该系统内的**货值总量**。



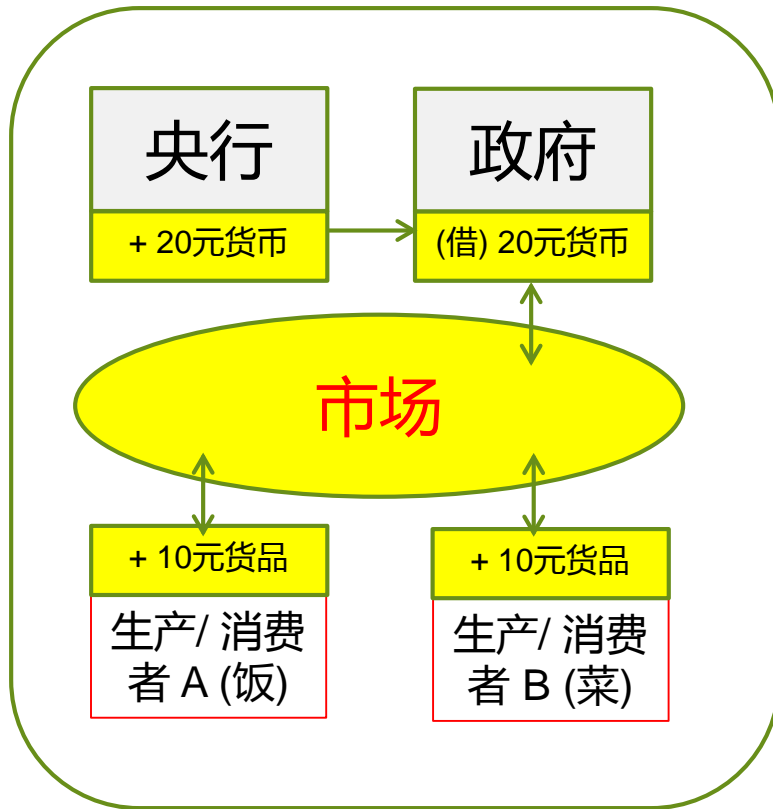
客观规律三

- ▶ 一个系统内的**货币总量**靠货币的增发和回收来维持。



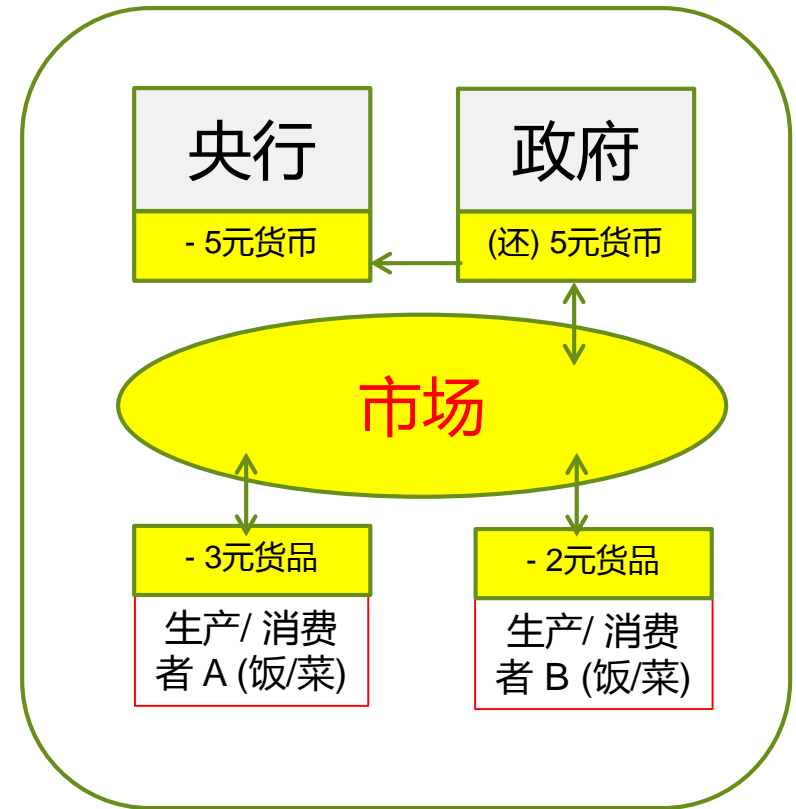
例子

增发



T1

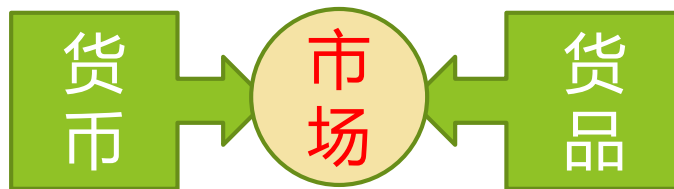
回收



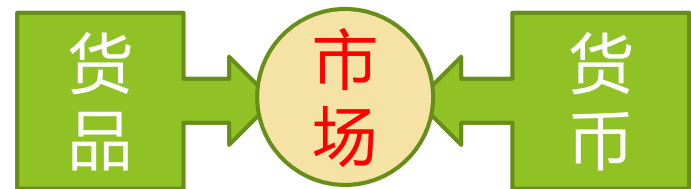
T2

客观规律四

- ▶ 货币可以换货品



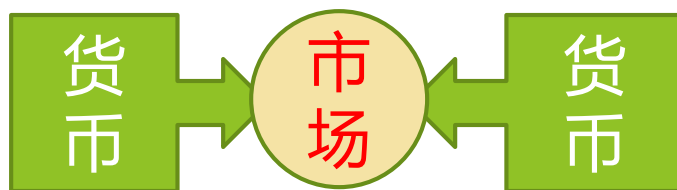
以货币换货品



以货品换货币

客观规律五

- ▶ 货币可以换货币



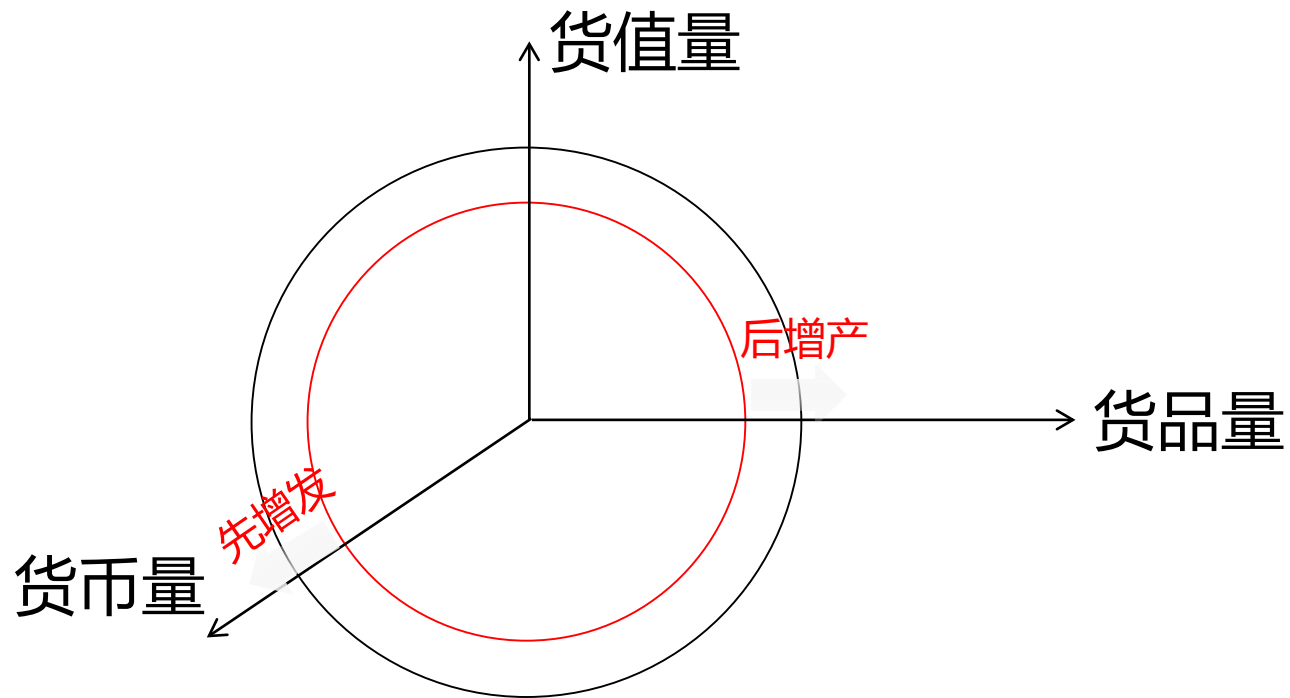
以货币换货币

资本市场的定义

- ▶ 以货币(或其他货值代理物)交换货币(或其他货值代理物) 的时空称之为资本市场。

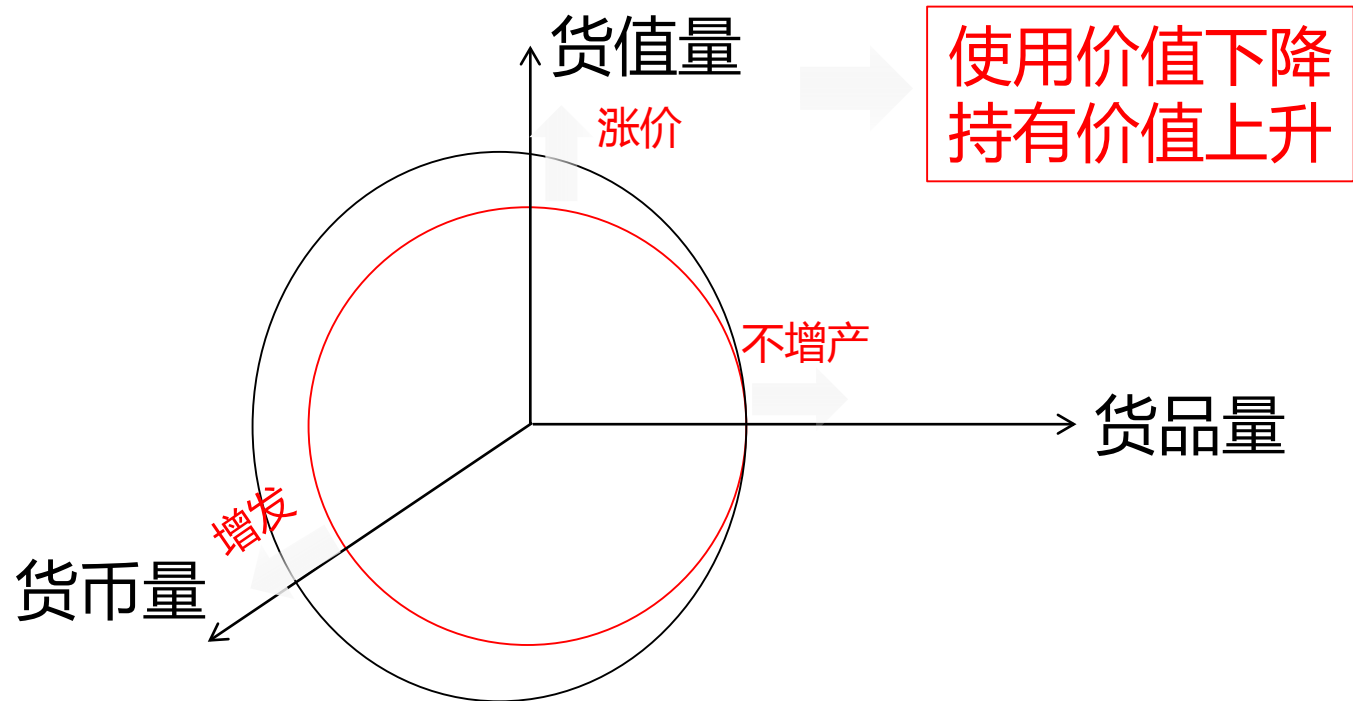
资本市场能促进商品市场的发展

- ▶ 投资/生产/消费



资本市场也能阻碍商品市场的发展

- ▶ 货币增发/ 货品涨价/通货膨胀

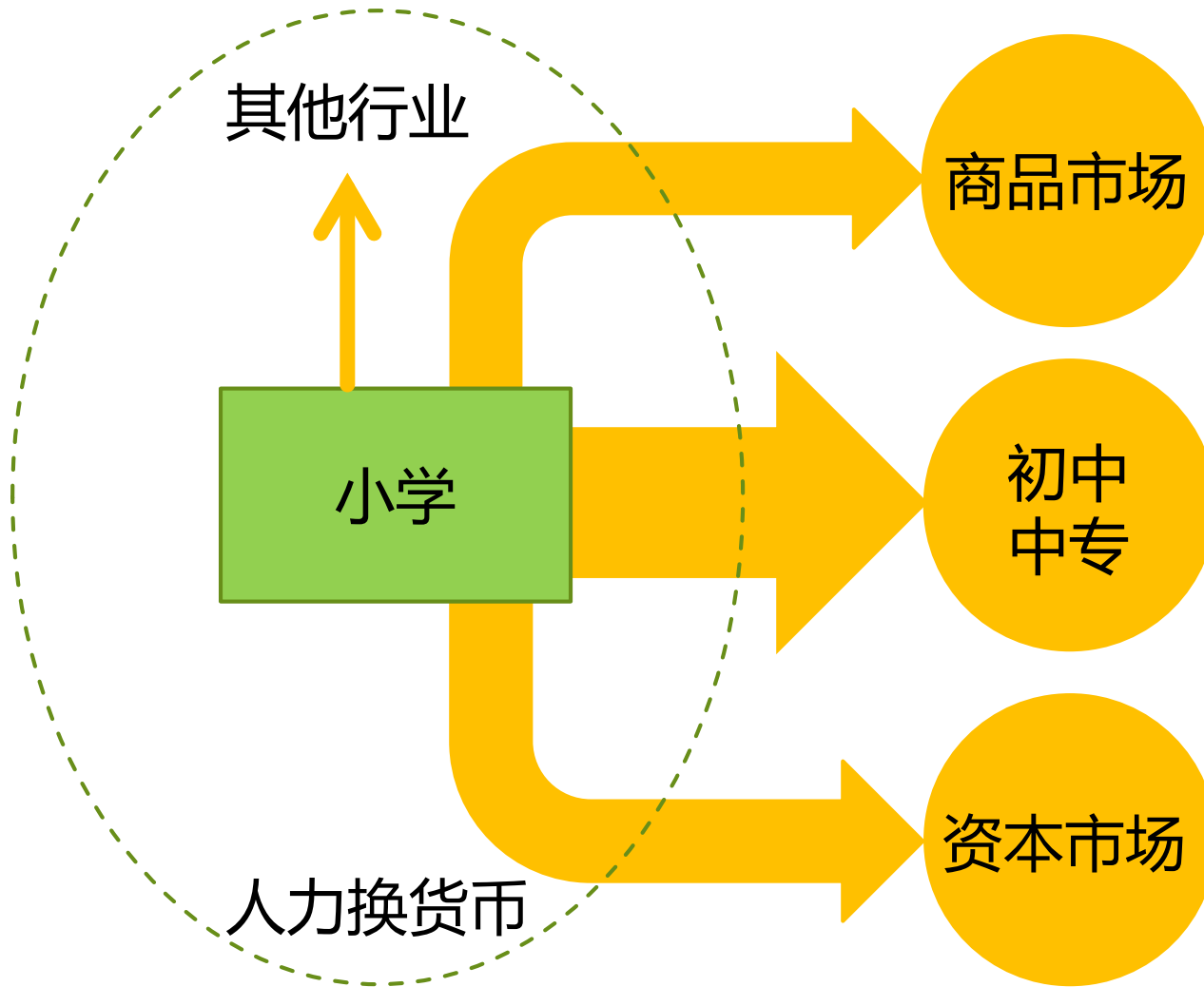


资本市场的游戏规则和监管

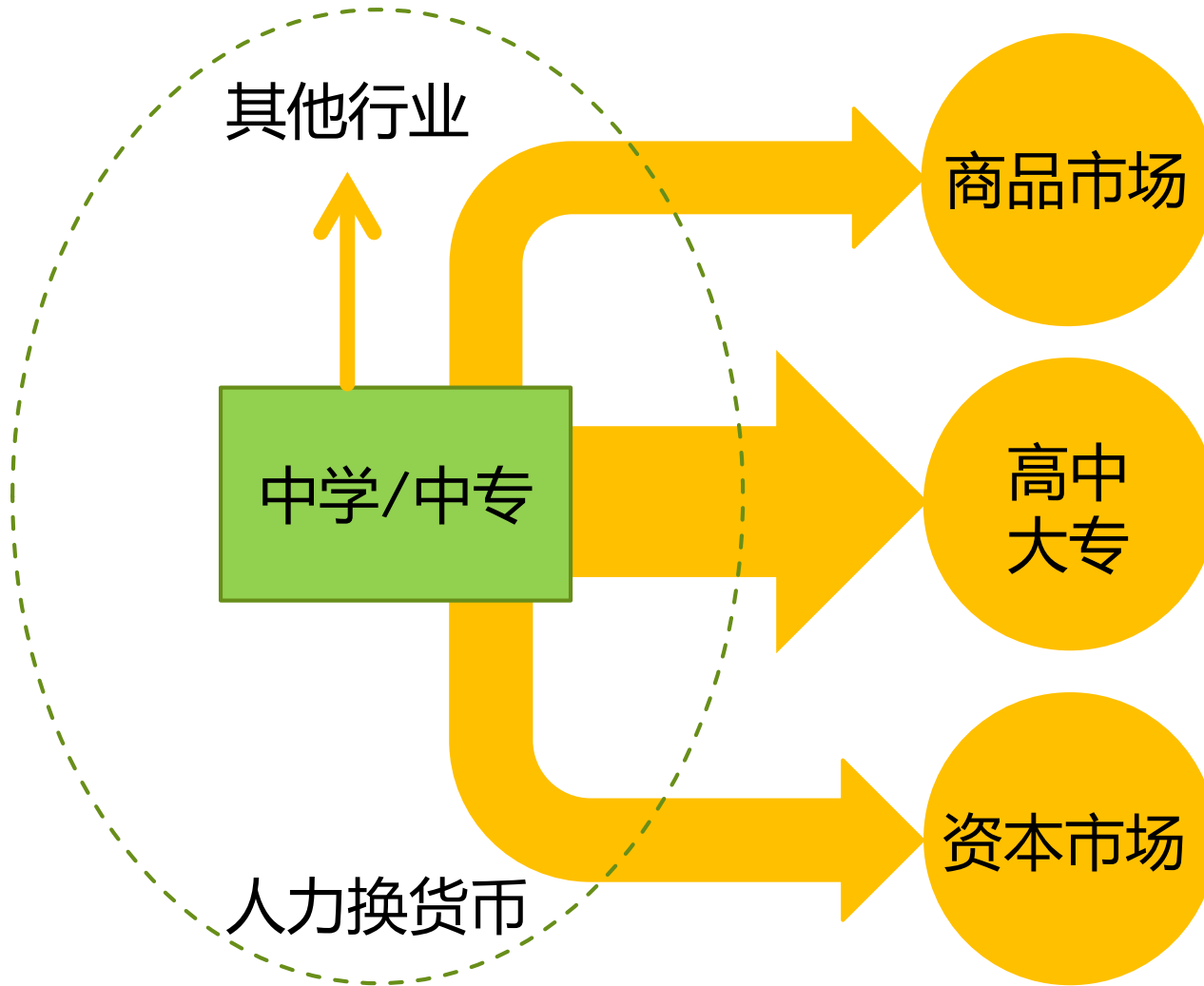
- ▶ 游戏规则是人设计的
- ▶ 游戏监管是人执行的
- ▶ 人是可以被教育的
- ▶ 教育可以影响资本市场
- ▶ 教育可以受益于资本市场

人才市场

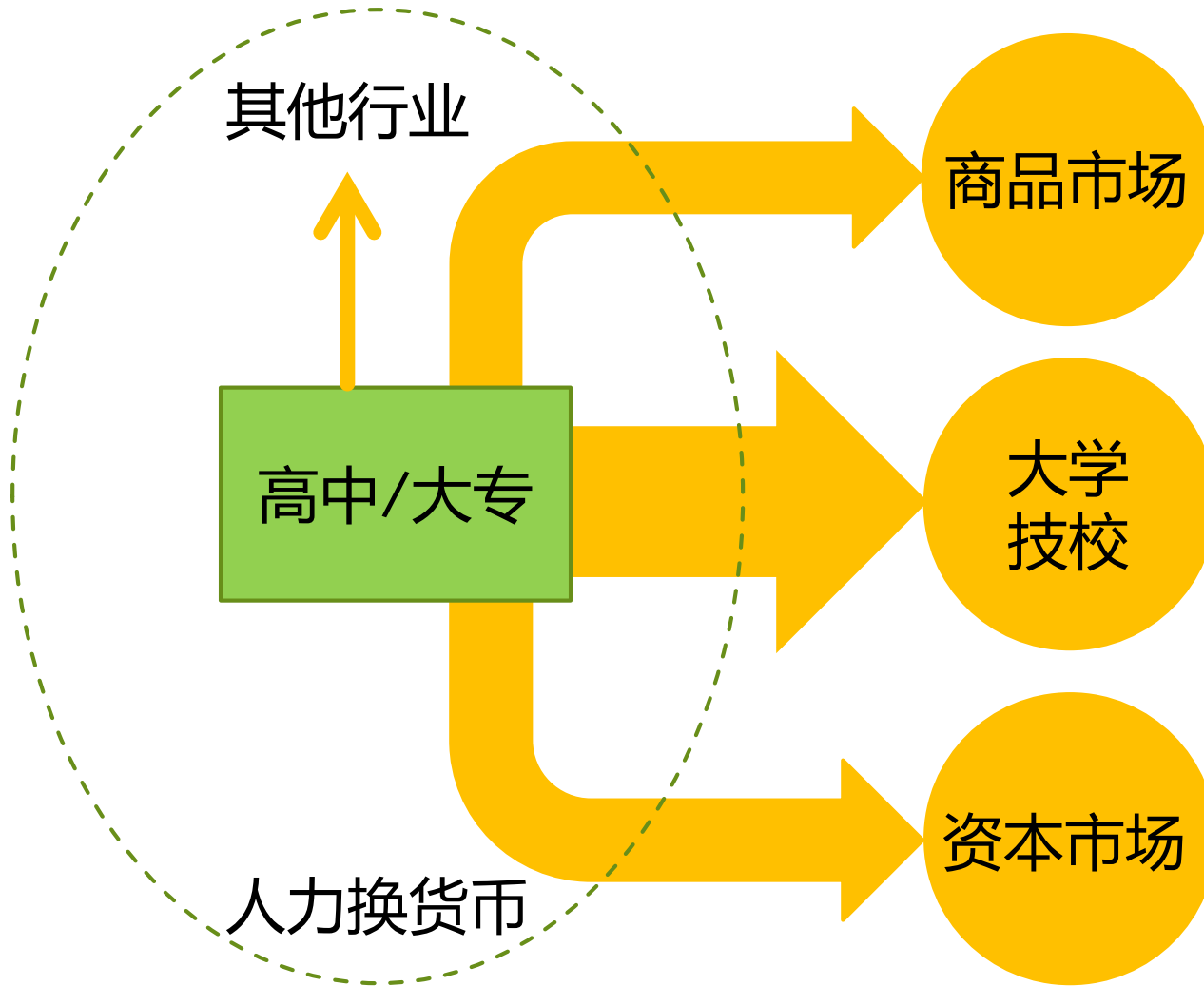
小学为谁培养学生？



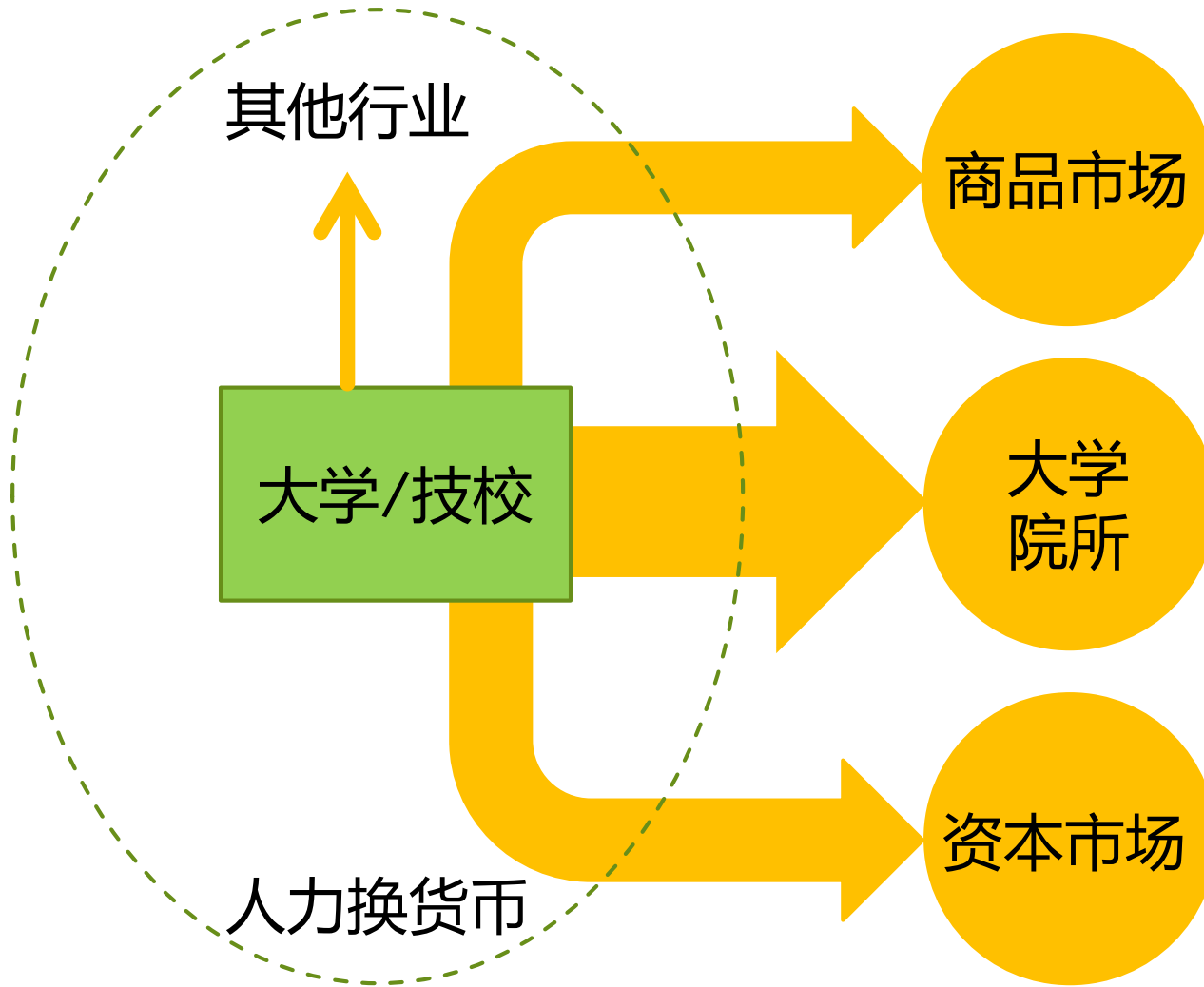
中学/中专为谁培养学生?



高中/大专为谁培养学生?



大学/技校为谁培养学生?



人才市场的定义

▶ 以人力交换货币的时空称之为人才市场。

- 谁是供方?
- 谁是求方?

这才是教育的两个首要问题!

四大基本人力

▶ 心力 → 德

▶ 脑力 → 智

▶ 体力 → 体

▶ 眼力 → 美



人才市场的标准

三大工作人员的**综合人力**

- ▶ 工作人员(相对而言)的综合人力

综合人力 = 思考力 x 表述力 x 执行力



思想



心智



大脑



语言



情智



中脑



行为



体智



小脑

三大领导人物的综合人力

- ▶ 领导人物(相对而言)的综合人力

综合人力 = 策划力 x 组织力 x 管理力



远见



眼光



长



卓识



心胸



宽



责任



心智



高

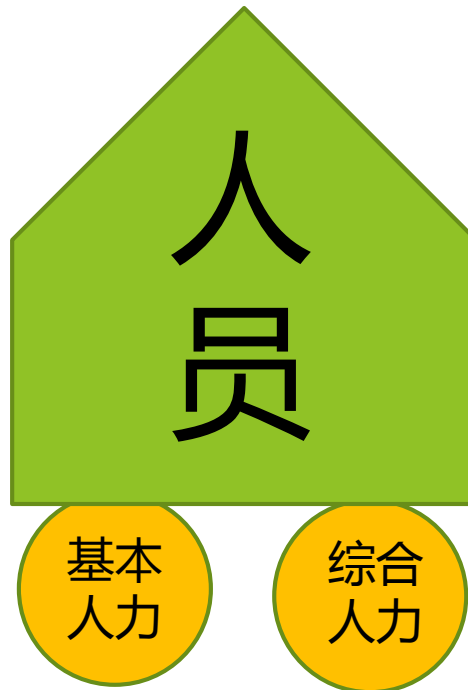


领导的格局

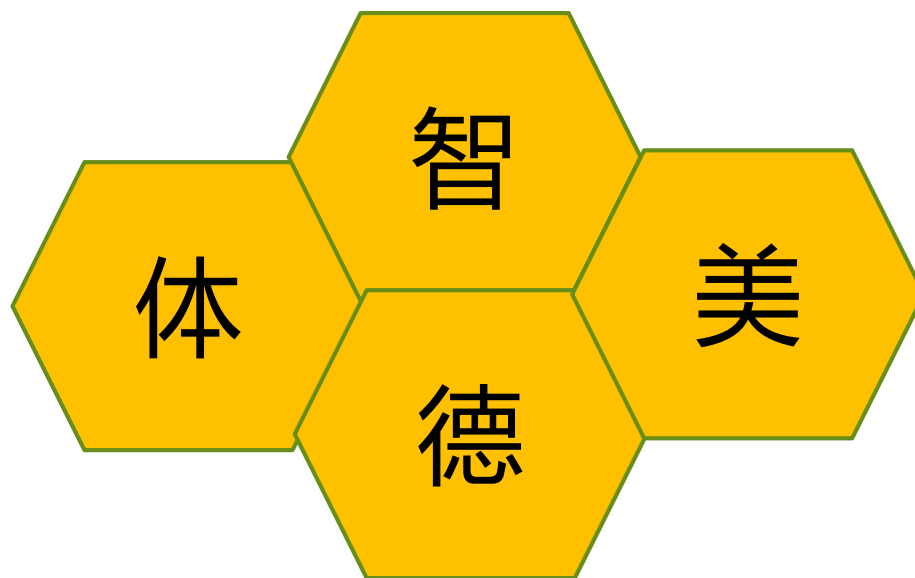
结束语

教育的目标

- ▶ 增强和提升人员的基本人力和综合人力。



教育的标准





**NANYANG
TECHNOLOGICAL
UNIVERSITY**

School of Mechanical & Aerospace Engineering

Manufacturing – Robotics - Aerospace

Thank You!

Standing on the Shoulder of Giants