

1 부동산시장

1. 시장의 구분

① 완전: 사람□□, 상품□□, 진퇴□□, 정보□□□
⇒ 일물일가법칙□, 가격□□자, 수요의 가격탄력성 □, 완전□□(기울기□□)

② 불완전: 사람□□, 상품□□, 진퇴□□, 정보□□□□

2. 부동산시장 유형

① 용도: □□용, □□용, □□용, □□용, □□용

② 시장범위: □□시장, □□시장, □□시장

③ 시장세분화와 시장차별화

㉠ 시장세분화: □□자 특성에 따라 시장을 구분

㉡ 시장차별화: □□자 특성에 따라 시장을 구분

④ 시장이 세분화 될수록 □□화되고, 대체성이 □□서, 수요는 보다 □□적이 된다.

3. 부동산시장 특성: □□□경쟁, □□성 효율적시장

① □□성 ⇒ □□성

② 거래□□□성, 상품□□□□성, 시장□□□□성 ⇒ □□성

③ 수급조절□□성, 매매기간□□성, 법적규제□□: □□적으로 가격 왜곡

4. 부동산시장 기능: ① □□□□기능 ② □□기능 ③ □□□□기능 ④ □□□□기능 ⑤ □·□의 조절기능

5. 효율적시장: 정보가 □□□□ 부동산의 가치에 반영

① 약성: □□정보(□□적)분석 ⇒ 정상이윤, □□·□□ 정보 분석 ⇒ 초과이윤

② 준강성: □□·□□정보(□□적)분석 ⇒ 정상이윤, □□정보 분석 ⇒ 초과이윤, □□□시장

③ 강성: □□정보 ⇒ 정상이윤□, 초과이윤□, 정보비용□, □□경쟁시장에 가장 부합

6. 할당효율적시장: □□□□X, □□□□ = □□□□

① 완전 ⇒ 할당□, 할당 ⇒ 완전□

② 부동산·독점·불완전·시장 할당효율적일 수 □

③ 정보비용수반 ⇒ □□□□□□하기 때문

④ 초과이윤·투기 ⇒ □□□□□□□□하기 때문

7. 정보의 현재가치 = (실현가치 □ 미실현가치) □ 안들어설 확률 □ (1+r)ⁿ

정답 1. ① 다수, 동질, 자유, 완전한 0, 순응, ∞, 탄력, 수평

② 소수, 이질, 곤란, 불완전한 2. ① 주거, 상업, 공업, 농업, 특수

② 개별, 부분, 전체 ③ ㉠ 수요 ㉡ 공급 ④ 동질, 커져, 탄력 3. 불완전, 준강

① 국지, 부동 ② 비공개, 비표준화, 비조직, 개별 ③ 곤란, 장기, 과다 단기

4. ① 정보제공 ② 교환 ③ 가격창조 ④ 정보제공 ⑤ 양질 5. 지체없이

① 과거·기술 현재·미래 ② 과거·현재·기본 미래 ③ 모든 0 X X 완전

6. 초과이윤 정보가치, 정보비용 ① 0, X ② 0 ③ 시장이불완전

④ 할당효율적이지못 7. — x ÷

2 여과현상 및 주거분리

1. 여과현상: 주택의 □□변화, □□의 이동, □□·□□ 현상은 주거입지 변화

2. 하향여과: □소득사용주택이 □소득사용으로 전환, □□주택 수요□□ ⇒ 저가주택 공급□□

3. 상향여과: □소득사용 주택이 □소득사용으로 전환

4. 주거분리: □□□주거지역과 □□□ 주거지역 분리, □□□□+□□□□발생, 경계지역에서 고소득지역은 □□, 저소득지역은 □□

5. 고급주택지역: 가치상승분 □ 개량비용, □□여과

6. 저급주택지역: 가치상승분 □ 개량비용, □□여과

7. 불량주택(저가주택): 소득문제□, 주택문제□, 효율적 자원배분과정□, 시장실패□, 실질소득향상□, 철거□

정답 1. 질적, 가구, 침입·천이 2. 고, 저 저가, 증가 증가 3. 저, 고 4. 고소득, 저소득, 근린(인근)지역, 도시전체 할인, 할증 5. <, 하향 6. >, 상향 7. 0, X, 0, X, 0, X

3 지대론

1. 차액지대설(□□□)	2. 절대지대설(□□□□)
① □□□, □□□□법칙	① □□□□, □□
② 한계지: 지대 □	② 한계지: 지대 □
③ □□□□ ⇒ □□결정	③ □□ ⇒ □□□□결정
④ □□□□, □□	④ □□□, □□

3. 위치지대설(□□□이론, □□)

① 차액지대설에 □□ 개념 추가

② 지대 = □□□ - □□□ - □□□

③ 지대·수송비 □□□관계

④ 한계지대곡선모양 □□□

4. 입찰지대설(□□□)

① 이용자지불 □□금액

② 초과이윤 □ 수준 지대

③ 기울기 □□□ ÷ □□□

5. 마찰비용(□□□): 중심지로부터 멀어질수록 □□ □는 증가하고 □□는 감소, □□□강조

6. 경제지대와 준지대

① 경제지대: □□□, □□, □□적·□□적

⇒ 공급이 비탄력적일수록 경제지대 □

② 준지대: □□, □□(□□□□), □□적·□□적

③ □□□□: 어떤 생산요소가 다른 용도로 전용되지 않고 현재의 용도에 그대로 사용되도록 지급하는 최소한의 지급액

정답 1. 리카도 ① 비옥도, 수확체감 ② X ③ 곡물가격, 지대 ④ 불로소득, 잉여 2. 마르크스 ① 소유자체, 요구 ② 0 ③ 지대, 곡물가격 ④ 생산비, 비용 3. 고립국, 튀넨 ① 위치 ② 매상고, 생산비, 수송비 ③ 반비례 ④ 우하향 4. 알론소 ① 최대 ② 0 ③ 운송비 ÷ 이용량 5. 헤이그 교통비, 지대 교통비 6. ① 파레토 토지 영구·장기 ↑ ② 마샬 인간(토지이외) 일시·단기 ③ 전용수입

4 도시내부구조론

1. 동심원이론(□□□)

- ① □□□□적관점, □□·□□·□□
- ② □□□□지대 ⇒ □□지대 ⇒ □□□□지대 ⇒ □□□□지대 ⇒ □□□□지대
- ③ 접근성양호한곳 □소득층입지

2. 선형이론(□□□)

- ① □□□, □□□모양·□□형
- ② 접근성양호한곳 □소득층입지

3. 다핵심이론(□□□·□□)

- ① □□·□□□, □□도시·□□도시
- ② 동종 □□·□□·□□, 이종 □□·□□□□ 특정□□·□□의필요성, 지대□□□□의차이

4. 마찰비용이론(□□□): 공간의 마찰비용은 □□와 □□의 합이며, □□□의 절약액이 지대, □□□의 중요성 강조

5. 생산요소의 대체성(토지에 대한 자본의 결합비율, 집약도) ⇒ ① 도심 □ ② 외곽 □

$$6. \text{입지계수(LQ)} = \frac{\text{지역} \frac{\square\square\text{산업}}{\square\text{산업}}}{\text{전국} \frac{\square\square\text{산업}}{\square\text{산업}}}$$

정답 1. 버제스 ① 도시생태학 침입·경쟁·천이 ② 중심업무·전이·저급주택·고급주택·통근자 ③ 저 2. 호이트 ① 교통망 부채꼴·쐐기 ② 고 3. 해리스올만 ① 도심·부도심 현대대 ② 모여·집적·양립 분산·비양립 위치·시설 지불능력 4. 헤이그 지대, 교통비 교통비, 교통비 5. ① ↑ ② ↓ 6. 특정 / 전 / 특정 / 전

5 입지선정이론

1. 크리스탈러의 중심지이론

- ① 중심지□□, □□□크기에 따라 □□규모 차이
- ② 중심지성립: 최소요구치 □ 재화이도달거리

2. 허프의 중심지이론

- ① 중심지□□□□
- ② □□모형: 경쟁점포□, 점포와□□, 점포□□에 의해 결정
- ③ 공간마찰계수: 교통양호□, 교통불량□, 전문품점 □, 일상용품점□

3. 레일리의 소매인력법칙

- ① 소비자에게 미치는 영향력의 크기는 도시크기 □□, 거리제곱 □□□
- ② A시가 B도시보다 크다면 상권 경계는 □에 가깝게, □에서 멀리 떨어져 형성
- ④ □□□: 분기점 모형 ⇒ 상권의 □□지점, 레일리의 □□□□모형 수정

5. □□: 점포입지의 8가지 원칙 제시

6. 점포의 분류

- ① 소재위치: □□성, □□성, □□성, □□□□□성
- ② 구매관습: □□□점, □□□점, □□□점

7. 공업입지론

- ① □□: 최소비용이론
 - ㉠ 수송비□□, 임금□□, 집적이익□□가 되는 곳
 - ㉡ 수송비는 □□·□□에 의해 결정
- ② □□: 최대수요이론, 시장확대가능성

8. 공업지의 입지선정

- ① 원료지향: □□중량↑, 중량□□산업, □□(□□)원료
- ② 시장지향: □□중량↑, 중량□□산업, □□원료

9. 공식

- ① 정보가치 = []
- ② 입지계수(LQ) = []
- ③ 허프 점유율 = []
- ④ 컨버스 분기점모형 = []

정답 1. 형성 중심지, 상권 < 2. ① 상호작용 ② 확률, 수, 거리, 면적 ③ ↓, ↑ ↓, ↑ 3. ① 비례, 반비례 ② B, A 4. 컨버스 경계, 소매중력 5. 벨슨 6. ① 집심, 집재, 산재, 국부적집중 ② 편의품, 선매품, 전문품 7. ① 베버 ② 최소 최소 최대 ③ 무게 거리 ④ 퇴위 8. ① 원료 감소 국지(편재) ② 제품 증가, 보편 9. ① (실현 - 미실현) × 미실현 ÷ (1+r)ⁿ ② 지역 전·특 / 전국 전·특 ③ (A면적 / A거리제곱) ÷ (A면적/A거리제곱 + B면적/B거리제곱) ④ 4배 크면 ÷ 3 | 9배 크면 ÷ 4