

第一章 电子商务的资金流

考点一：电子商务概述

概念	电子商务是各参与方之间以电子方式而不是通过物理交换或直接物理接触完成业务交易。	
电子商务模型	由电子商务实体、电子市场、交易事务等构成，其中涉及信息流、资金流、物流等基本要素。	
分类	按照商务过程中 EC 实体的属性和关系，电子商务可以划分为： ● 企业对企业的电子商务（Business-to-Business, B to B）。 ● 企业对消费者的电子商务（Business-to-Consumer, B to C）。 ● 消费者对消费者的电子商务（Consumer-to-Consumer, C to C）。 ● 电子政务（E-Government）。	
B to B 电子商务网站	按 管理主体 分为： ● 销售方控制。 ● 购买方控制。 ● 中立的第三方控制。	
B to C 电子商务	对消费者的好处	● 突破地点的限制。 ● 突破时间的限制。 ● 快速信息搜索。 ● 货比三家。 ● 个性化定制。
	对商家的好处	● 缩减渠道成本。 ● 补充线下店面不足，扩大市场覆盖面。 ● 节约营销成本。 ● 直接获取一线市场对产品意见的反馈。 ● 扩大品牌的影响度。 ● 树立良好的企业形象。

考点二：支付工具的发展

三次飞跃	从最初的广泛的实物货币发展成为金属货币，这是支付工具发展史上的第一次飞跃。 金属货币演变到信用货币则是支付工具发展史上出现的第二次飞跃。 电子货币是支付工具发展史上的第三次飞跃。
电子货币	是一种以电子形式被广泛地运用于支付的信用工具。 它具有以下特征：代表了真实购买力；能够以电子形式转移资金；依赖信息技术储存和转移价值凭证；使用电子加密方法保证安全。
电子货币支付形式	一是对于银行账户的贷记/借记（电子转账等）； 二是通过卡片或计算机系统进行支付（卡基支付工具或电子现金）； 三是对于某个网站上电子账户的贷记/借记（虚拟货币）。
现金支付特点	(1) 普遍性。 (2) 匿名性。 (3) 资金脱离银行，资金转移由收款人和付款人完成。 (4) 分散处理。 (5) 买卖双方一手交钱一手交货，支付过程和交易过程同时、同地发生。 (6) 便利性。 (7) 局限性。
票据支付特点	(1) 适用范围广。 (2) 不具有匿名性。 (3) 资金不脱离银行。 (4) 安全可信。 (5) 票据使得交易中的物流和资金流的分开，突破了交易过程中同时同地的限制。 (6) 局限性。
电子货币特点	(1) 更高层次的匿名性。 (2) 安全性。 (3) 低成本。 (4) 更高层次的便利性。

考点三：网上支付体系

概念	银行的出现使整个支付过程形成两个层次，下层是商业银行与客户之间的资金支付往来与结算；上层是中央银行与商业银行之间的资金支付与清算。两个层次支付活动的全过程，将市场中交易活动各方与商业银行、中央银行维系在一起，构成复杂的系统整体，被称为支付体系。	
支付服务组织	中央银行、银行业金融机构、清算组织、非金融机构支付服务企业。	
支付系统	概念	服务于交易、支付过程的，最终实现资金的转账与清算的信息系统。
	分类	支付系统按其运行和管理的特点可划分为不同的类型。 （一）按结算方式分类：全额和净额结算。 （二）按交易金额分类：大额和小额。 （三）按结算时效分类：实时和非实时。 （四）按系统的管理者分类：中央银行和民间机构。 目前的支付系统可分为大额实时全额系统、大额轧差系统和小额批量净额结算系统三大类。
支付工具	可被视作支付命令的载体。这一载体可分为有形和无形两种。 有形的支付工具有现金、支票、汇票、本票、卡基支付工具等，无形的支付工具主要指承载支付命令的电子信息。	

考点四：银行业电子化的发展与现状

银行业电子化的进程	银行业电子化进程可以反映业务处理方式、服务方式和提供业务类型这三个方面的变化。		
电子银行服务的 优势 和 缺陷	从 银行业 的视角	优势	(1) 可以吸引新的客户。 (2) 扩展新的业务区域。 (3) 降低运营成本。 (4) 减少分支机构的工作量。 (5) 能够提高所提供服务的数量。 (6) 获得知识。 (7) 增加收入。 (8) 新的经营机会。
		缺陷	(1) 更加激烈的竞争。 (2) 对建立、维护和替换电子基础设施的投资。 (3) 培训费用。
	从 客户 的视角	优势	(1) 消除了时间限制。 (2) 更好的时间安排。 (3) 消除了地理限制。 (4) 更低费用。 (5) 更加激烈的竞争。 (6) 安全性。 (7) 全天候的服务支持。 (8) 残疾人无障碍使用 (9) 综合业务环境。
		缺陷	(1) 安全问题。 (2) 不熟悉和缺乏必要的技术技能。 (3) 缺乏专门的设备和/或基础设施。 (4) 缺乏个人接触。
电子化为银行业带来 根本变革	(1) 货币形态由实物货币向电子货币演变。 (2) 银行概念由实体银行向虚拟银行渐进。 (3) 服务方式由人—人接触互动式向人—机对话方式演变。 (4) 银行服务的时空将由限制性向开放性转变。 (5) 资金流动由依赖纸质支付的交换向电子支付方向发展。 (6) 改变银行的盈利模式，促进银行业生产力的提高。		

第二章 电子货币

考点一：电子货币的概念、分类与特征

分类	按照与银行账户的关系，电子货币可以分为账户依存型电子货币和账户无关型电子货币。 按照所在的物理介质的形式，电子货币可分为两类： 卡基电子货币 和基于计算机系统的电子货币。		
电子商务产品	卡基电子货币——Mondex	概念	Mondex 是基于智能卡的电子货币，智能卡芯片可以用来记录与处理资金数据，在一些区域 Mondex 已经发展成为一个广泛使用的现金替代品。
	基于计算机系统的电子货币——Digicash		
特征	(1) 货币价值。 (2) 交易媒介。 (3) 价值储藏。 (4) 发行者。 (5) 可鉴别性。 (6) 地域限制 (7) 匿名性。		
影响电子货币发展的因素	(1) 安全性和可靠性是电子货币系统的基础与保证。 (2) 电子货币的普及将主要依赖于发行者、顾客和商户的使用动机。 (3) 电子货币产品相关的启动成本。 (4) 中央银行和其他政府部门的政策导向。		

考点二：电子货币的支付机制

后付费支付机制	支付流程如下： (1) 消费者向零售商发送贷记/借记信息； (2) 零售商向发行机构申请核实信息； (3) 发行机构审核消费者账户信息； (4) 发行机构发送确认信息； (5) 若确认通过，则零售商给用户发送商品； (6) 零售商向发行机构发送结算请求； (7) 发行机构从消费者账户扣款； (8) 发行机构将款项存入零售商账户。
先付费支付机制	支付流程如下： (1) 发行者把资金从用户账户划走； (2) 给用户发放代币； (3) 用户把代币发送给零售商； (4) 零售商把代币发送给发行者进行核实； (5) 发行者记录代币的使用； (6) 发行者把资金存入零售商的账户； (7) 发行者向零售商发送确认信息； (8) 零售商把商品发给用户。
现金支付机制	支付流程如下： (1) 用户付给零售商现金； (2) 零售商把商品给用户。

考点三：储值卡

储值卡的货币属性	(1) 从法律上讲，储值卡不具备“法偿性”。 (2) 从货币理论讲，储值卡是依托于既有通货的二次性货币。 (3) 在结算理论上，储值卡是一种新的电子化支付方法。
八达通卡系统快速发展的原因	(1) 香港市民购买八达通卡方便出行是其得到迅速普及的主要动力，随后八达通推出的各种新产品、新服务和促销策略也直接带动它的发展。 (2) 2000 年，在获得中国香港金融管理局的“接受存款公司”牌照后，市民和商户的使用信心大大增强。 (3) 使用激励机制。

考点四：网络虚拟货币

概念	由非金融机构发行（一般是互联网企业），用于在网络上购买虚拟产品和支付的增值服务。
货币职能	(1) 交易媒介，即流通手段。当前网络虚拟货币在有限的范围内充当着交易媒介。 (2) 价值尺度。当前虚拟货币在虚拟世界的局部领域具备了该职能。 (3) 支付手段。虚拟货币由于不具有法定货币所拥有的普遍的价值认同度和信任度，使用范围受到限制。 (4) 储藏手段。虚拟货币作为一种信息产品并不稀缺，储藏虚拟货币并不能增值保值。 (5) 世界货币。虚拟货币不具有世界货币的职能。

考点五：电子货币的监管

发行电子货币的动机	(1) 逃避管制。 (2) 余额动机。 (3) 市场效应。
电子货币与法定货币的区别	(1) 发行机构不同。 (2) 存在形态上不同。 (3) 接受范围和使用领域不同。 (4) 流通方式不同。 (5) 管理方式不同。 (6) 法律效力不同。
发行电子货币存在的风险	(1) 发行主体信用风险。 (2) 金融风险。 (3) 技术风险。 (4) 可能对客户利益造成损害。
对电子货币的监管制度	(1) 明确了网络游戏虚拟货币的适用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物产品或兑换其他企业的任何产品和服务。 (2) 文化行政部门要严格市场准入，加强对网游虚拟货币发行主体和交易服务提供主体的管理，要求同一企业不得同时经营网游虚拟货币的发行与交易业务。 (3) 该通知禁止了网游产品利用虚拟货币，采取抽签、押宝、随机抽取等博彩方式，分配网游道具，或虚拟货币，造成了不良影响的行为。 (4) 将对利用网游虚拟货币进行赌博或博彩的行为移送公安机关依法处理，并要求各地配合公安机关从严整治带有赌博色彩的网游。 (5) 在游戏终止服务时，对于用户已经购买但尚未使用的虚拟货币，企业必须以法定货币方式或用户接受的其他方式给予退还。

获取完整资料 请下载 APP 或关注公众号



扫码下载 app



扫码关注公众号