

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Теория игр

Автор: к.э.н. Перцова Е.В.

Код и наименование направления подготовки, профиля: 38.04.01 Экономика, Поведенческая экономика

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины:

Сформировать компетенции в сфере научно-исследовательской работы, а также в сфере принятия управленческих решений на основе критериев социально-экономической эффективности

План курса:

Тема 1. Статические игры с полной информацией

Определение игры. Нормальная форма игры. Доминирующие и доминируемые стратегии. Равновесие в доминирующих стратегиях. Наилучший ответ. Равновесие по Нэшу в чистых стратегиях. Равновесие по Нэшу в смешанных стратегиях и его интерпретации. Нахождение равновесия по Нэшу в смешанных стратегиях. Графические иллюстрации для игр 2х2.

Тема 2. Динамические игры с полной информацией

Определение динамической игры. Представление игры в развернутой форме. Равновесие по Нэшу совершенное в подыграх. Метод обратной индукции. Повторяющиеся игры, стратегии "зуб-за-зуб", кооперация.

Тема 3. Статические игры с неполной информацией

Информационное множество. Игры с полной несовершенной информацией. Статические игры с неполной информацией. Байесовское равновесие.

Тема 4. Динамические игры с неполной информацией

Динамические игры с неполной информацией. Совершенное Байесовское равновесие. Сигнальные игры.

Контактные часы: 32

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:

Методы текущего контроля: опрос, контрольная работа

Промежуточная аттестация: зачет с оценкой

Этап освоения компетенции	Показатель оценивания	Критерий оценивания
ПКс-5.2	способен провести формальный анализ стратегического взаимодействия между различными игроками	способен охарактеризовать игру, самостоятельно найти требуемое равновесие, выработать рекомендацию по стратегии поведения

Основная литература:

Шагин В. Л. Теория игр. Учебник и практикум для академического бакалавриата. Москва, «Издательство Юрайт», 2015 г.