

طرح درس نظریه بازی ها

–کتاب:

- نظریه بازی ها- جزوه منصوری
- نظریه بازی ها و کاربردهای آن (بازیهای ایستا و پویا با اطلاعات کامل) - قهرمان عبدلی
- نظریه بازی ها- سوری
- جزوه برداری توصیه می شود

موارد امتحان:

- امتحان میان ترم ۵ نمره (بخش اول) -۲۱ آبان ماه
- پایان ترم ۱۲ نمره (بخش دوم)
- مشارکت کلاسی شامل (بخش سوم):
- حل تمرین ها (هر مورد ۰/۲۵ تا ۲ نمره)
- پاسخ به پرسش های کلاسی (هر مورد ۰/۲۵ تا ۲ نمره)
- حضور و غیاب در کلاس ۲ نمره مازاد (به ازای هر غیبت ۰/۵ نمره کسر می شود)

–نحوه ی ارتباط:

کانال تلگرام: @samansouri
ایمیل: sa.mansouri81@gmail.com
دفتر: دانشکده اقتصاد - طبقه دوم

مواردی که برای آن ها منفی در نظر گرفته می شود:

- تأخیرهای مکرر در حضور در کلاس
- بازی با موبایل
- ورود و خروج های مکرر و یا با فاصله ی زمانی طولانی
- بی احترامی به کلاس و ایجاد سر و صداهای بی مورد
- صحبت کردن با همکلاسی در زمان صحبت استاد و یا دانشجویان
- حضور فیزیکی بدون توجه به درس

۱- تعریف بازی و انواع آن

تعریف بازی، بازی های با جمع صفر و غیر صفر، بازی همکارانه و غیر همکارانه، بازی متقارن و نامتقارن، انواع بازی بر اساس اطلاعات، بازی های ایستا و پویا

۲- قواعد بازی

تعریف بازیکن و شبه بازیکن (طبیعت بازی)، حرکت، استراتژی (راهبرد)، پیامد، ماتریس بهره وری

۳- شکل های بازی

شکل استاندارد (عمومی)، شکل گسترده، درخت تصمیم (بازی)

۴- فرایند تصمیم گیری

۵- روش های حل بازی ایستا با اطلاعات کامل

راهبرد برتر و مغلوب، برتری تکراری، تعادل نش، روش Min-Max

۶- عدم تعادل در بازی های ایستا

بازی های همکارانه و غیر همکارانه، منفعت اولین شروع کننده، بازی با سه بازیکن، استراتژی مختلط، بازی های هماهنگ و ناهماهنگ

کتاب سوری:

۷- بازی های پویا با اطلاعات کامل

نحوه ی شروع بازی، روش های حل بازی پویا، تعادل نش، استراتژی معکوس، روش بازی فرعی و فرعی کامل

۸- بازی های پویا با اطلاعات ناقص

تصمیم گیری تک گره ای و چند گره ای و بازی فرعی کامل

کتاب عبدلی:

۹- کاربرد بازی های ایستا با اطلاعات کامل

مدل کورنو، مدل برتراند، مکان یابی، منافع مشترک و شراکت

۱۰- کاربرد بازی های پویا با اطلاعات کامل

مدل سرمایه گذاری در بانک، موانع ورود به یک صنعت، انحصارگر پویا

۱۱- بازی های چانه زنی