



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Oyun Teorisi							
Ders Kodu		İKT453		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Oyun teorisi ve teknikleri konusunda bilgi kazandırmak ve uygulamaya yönelik deneyim edinmelerini sağlamak							
Özet İçeriğı		Baskınlık, Nash dengesi, Dinamik Oyunlar, Oyun-altı mükemmel denge, Tekrarlı oyunlar, Eksik bilgili dinamik oyunlar, İhaleler, Pazarlık							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Oyun Teorisi (Ensar Yılmaz)
2	Ekonomistler İçin Uygulamalı Oyun Teorisi (Robert Gibbons)
3	Oyunlar ve Enformasyon (Eric Rasmusen)
4	Martin J. Osborne (2004), Oyun Teorisine Giriş

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Tam bilgili Oyunlar.-Baskın Strateji Dengesi
2	Teorik	Nash Dengesi, varlığı ve özellikleri
3	Teorik	Karma Stratejiler
4	Teorik	Tam Bilgili Dinamik Oyunlar, Genişleyen Formda Oyunlar
5	Teorik	Geriye Doğru Çıkarsama ve Oyun-altı denge ve Çoklu aşamalı oyunlar
6	Teorik	Tekrarlı oyunlar (sınırlı tekrarlı oyunlar)
7	Teorik	Tekrarlı oyunlar (sınırsız tekrarlı oyunlar, eksik bilgili tekrarlı oyunlar)
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Eksik bilgili statik oyunlar (bayesyen oyunlar ve bayesyen denge)
10	Teorik	İhaleler
11	Teorik	Eksik Bilgili dinamik oyunlar (mükemmel Bayesyen oyunlar)
12	Teorik	Sinyalleme Oyunları
13	Teorik	Pazarlık Oyunları
14	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	2	3	70
Uygulamalı Ders	3	5	5	30
Ara Sınav	1	9	1	10
Dönem Sonu Sınavı	1	14	1	15
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Öğrenci oyun teorik araçlarla mikroiktisadi analiz yapabilecektir.
2	Öğrenci oyun teorisinin iktisat ve diğer sosyal bilimlerdeki uygulamaları üzerine tartışabilecektir.
3	Oyun teorik araçları pratik durumlara uygulayabilmek
4	Gerçek hayattaki durumları sınıfta görülen resmi oyunlarla ilişkilendirir.
5	İstenilen sosyal sonuçları elde etmek için oyunun kurallarında basit değişiklikler önerebilir

Program Çıktıları (İşletme Programı)

1	İşletme temel fonksiyonları ve kavramlarını bilmek
2	İşletme alanında edindiği bilgileri çalışma hayatında nasıl uygulayacağını bilmek
3	Uzmanlık alanında gereksinim duyulan bilgiye nasıl ve ne şekilde ulaşılacağını bilmek
4	İktisat, pazarlama, hukuk, finans ve muhasebe gibi alanlarda yeterli bir alt yapı oluşturabilmek.
5	Uluslararası piyasaları takip etmek ve gelişmeleri programda edindiği bilgilerle yorumlayabilmek
6	Çevreyle etkin bir şekilde iletişim kurabilmek
7	Ekip çalışması yapabiliyor olmak
8	Alanında kullanılan bilgisayar yazılımlarını ve iletişim teknolojilerini etkin şekilde kullanmak
9	İşletmecilikle ilgili olası sorunları tanımak ve çözebilmek

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3
PÇ1	3	4	5
PÇ2	4	5	4
PÇ3	5	4	5
PÇ4	4	5	4
PÇ5	5	4	5
PÇ6	4	3	4
PÇ7	3	4	5
PÇ8	4	5	5
PÇ9	5	4	4

