



باسمه تعالی

عنوان درس: نظریه‌ی بازی‌ها و کاربردهای آن **مقطع:** کارشناسی **رشته:** اقتصاد **مدرس:** کیاالحسینی

۱- معرفی و اهداف درس

یکی از شاخه‌های مهم دانش بشری که در بستر علوم ریاضیات و اقتصاد، پرورش و تکامل یافت، نظریه‌ی بازی- هاست که امروزه کاربرد فراوانی در شاخه‌های مختلف علوم انسانی (اقتصاد، علوم سیاسی، علوم تربیتی و ...)، مهندسی و علوم محض و پایه پیدا کرده است. مضافاً اینکه زیر بنای بسیاری از مباحث جدید همچون اقتصاد اطلاعات، اقتصاد تکاملی، طراحی سازکار فعالیت‌ها و طراحی بازار می‌باشد. بنا به دلایل فوق فراگیری این شاخه‌ی از علم جزء ضروریات غیر قابل انکار برای تمام دانشجویان و محیط‌های دانشگاهی است. زیرا این شاخه از علم علاوه بر فواید فوق‌الذکر، ذهن و تفکر انسان را جوال و منظم نموده و به صورت استراتژیک پرورش داده و در تصمیم‌سازی‌های دشوار یاریگر باشد. در این راستا کتب فراوانی به زبان‌های مختلف تدوین شده و اخیراً به عنوان درسی مستقل برای مقطع کارشناسی اقتصاد در نظر گرفته شده است.

هدف این درس، آشنائی با نظریه‌ی بازی‌ها و انواع آن و حل آن با روش‌های مختلف و تحلیل تعادل حاصله بر اساس بازی‌هاست. عمده‌ی تاکید در این مقطع تحصیلی، بازی ایستا با اطلاعات کامل می‌باشد. همچنین در زمینه کاربرد آن در اقتصاد، مسائلی از کاربرد آن در بازار انحصار چند جانبه، استراتژی سهم بازار و قیمت، مکان‌یابی و همچنین در اقتصاد بخش عمومی مواردی مثل منابع مشترک و استفاده بهینه‌ی از آنها برای نسل‌های آینده از عمده کاربردهای آن است.

لذا هدف این درس بررسی علمی مسائل و موضوعات شهر در قالب اقتصاد شهری می‌باشد.

۲- معرفی استاد (می‌توان لینک یا QR کد از آدرس سایت را بگذارد)

۳- پیش‌نیازهای درس: اقتصاد خرد (۲)

۴- منابع:

منبع اصلی:

نظریه‌ی بازی‌ها و کاربردهای آن (بازی‌های ایستا و پویا با اطلاعات کامل). تالیف: دکتر قهرمان عبدلی، چاپ جهاد دانشگاهی، ۱۳۹۲.

منابع برای مطالعه بیشتر:

کاربرد نظریه‌ی بازی در اقتصاد، تالیف: رابرت گیونز، ترجمه: کیومرث شهبازی. چاپ سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، ۱۳۹۷.

نظریه‌ی بازی‌ها و کاربرد آن. تالیف: سید مقتدی هاشمی پرست. انتشارات دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی.

۵- تکالیف دانشجوی

الف) ارزشیابی مستمر: شرکت در کلاس حل تمرین ۲ نمره؛

ب) ارزشیابی میان ترم: ۶ نمره

ج) ارزشیابی پایان ترم: ۱۲ نمره

۶- زمان‌بندی (توزیع مباحث و مشخص کردن عناوین درسی برای هر جلسه تا پایان ترم)

فصل اول: نظریه‌ی بازی و مفاهیم پایه؛

فصل دوم: بازی‌های ایستا با اطلاعات کامل؛

امتحان میان ترم؛

فصل سوم: استراتژی‌های مختلط؛

فصل چهارم: کاربردهای بازی‌های ایستا با اطلاعات کامل در بازار؛

فصل پنجم: کاربردهایی دیگر از بازی‌های ایستا با اطلاعات در اقتصاد؛

۷- راه‌های ارتباطی و میزان زمان تقریبی برای دریافت پاسخ (ایمیل، ID فضای مجازی، دستیار آموزشی،

لینک کانال یا گروه درسی) kiaalhoseini@mofidu.ac.ir زمان تقریبی پاسخگوئی، دو هفته.