



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Economiche, Aziendali e Statistiche
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2020/2021
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2020/2021
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	SCIENZE ECONOMICO-AZIENDALI
INSEGNAMENTO	GAME THEORY
TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50586-Economico
CODICE INSEGNAMENTO	18132
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	SECS-P/01
DOCENTE RESPONSABILE	MODICA SALVATORE Professore Ordinario Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	111
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	39
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	1
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	MODICA SALVATORE Lunedì 13:00 14:00 Mercoledì 13:00 14:00 Venerdì 13:00 14:00

DOCENTE: Prof. SALVATORE MODICA

PREREQUISITI	matematica generale
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	conoscenza dei modelli di base di teorie dei giochi capacità di applicarla ai contesti aziendali in cui è presente interazione strategica capacità di risolvere esercizi dai più diffusi testi internazionali di teoria dei giochi
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	esame scritto Descrizione dei metodi di valutazione: -eccellente (30 e 30 e lode): ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprietà di linguaggio, buona capacità analitica. -molto buono (26-29): buona padronanza degli argomenti, piena proprietà di linguaggio. -buono (23-25): conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprietà di linguaggio, con limitata capacità di applicare autonomamente le conoscenze alla soluzione dei problemi proposti. -soddisfacente (20-22): non ha piena padronanza degli argomenti principali dell'insegnamento ma ne possiede le conoscenze, soddisfacente proprietà di linguaggio. -sufficiente (18-19): minima conoscenza di base degli argomenti principali dell'insegnamento insufficiente: non possiede una conoscenza accettabile dei contenuti degli argomenti trattati nell'insegnamento.
OBIETTIVI FORMATIVI	obiettivo del corso è quello di fornire le basi di teoria delle decisioni e teoria dei giochi a studiare le loro principali applicazioni in campo aziendale - dalle decisioni nei comitati ai contratti fra imprese e alla loro organizzazione interna
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	lezioni ed esercitazioni
TESTI CONSIGLIATI	Wakker, Prospect Theory, Cambridge University Press Osborne-Rubinstein, A Course in Game Theory Osborne, Introduction to Game Theory Fudenberg-Tirole, Game Theory Dixit-Nalebuff, Thinking Strategically Dixit-Skeath, Games of Strategy Laffont-Martimort, The Theory of Incentives, Princeton University Press

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
30	Expected Utility Theory (4); Games in Strategic Form (4); Nash Equilibrium and refinements (4); Games in Extensive Form (4); Subgame Perfect and Sequential Equilibrium (6); Cooperative Games and Shapley Value (4); The Principal-Agent Model (4)
ORE	Esercitazioni
9	esercitazioni sugli argomenti delle lezioni