



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Teoria gier w zarządzaniu, PG_00061833						
Kierunek studiów	Zarządzanie i inżynieria produkcji						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć					
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Inżynierii Mechanicznej i Okrętownictwa -> Instytut Technologii Maszyn i Materiałów -> Zakład Materiałoznawstwa I Technologii Materiałowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		prof. dr hab. inż. Dionizy Czekaj				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	15.0	0.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach	Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		0.0	0.0		45
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z matematycznymi podstawami i wybranymi zastosowaniami teorii gier zwłaszcza do rozwiązywania sytuacji konfliktowych bądź współpracy.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_U01] potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w danej dyscyplinie inżynierskiej; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie		Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł, także w języku angielskim.		[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
	[K7_K01] ma świadomość potrzeby poszerzania wiedzy i weryfikacji sposobów rozwiązywania problemów poprzez zasięgnięcie opinii ekspertów		Student rozumie potrzebę poszerzania swojej wiedzy.		[SK2] Ocena postępów pracy		
	[K7_K02] ma świadomość ważności i zrozumienie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko, i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje wykazuje znajomość działań zmierzających do ograniczenia ryzyka i przewidywania społecznych skutków działalności inżynierskiej i produkcyjnej		Student ma świadomość pozatechnicznych aspektów i skutków działalności inżynierskiej.		[SK2] Ocena postępów pracy		

Treści przedmiotu	Wprowadzenie. Przykłady gier. Gry w postaci nominalnej i strategię zdominowane. Równowaga Nasha. Równowaga w strategiach mieszanych. Postać ekstensywna gry. Gry powtarzane. Gry ewolucyjne. Gry kooperacyjne. Elementy teorii uczenia się w grach.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Kolokwium zaliczeniowe	51.0%	50.0%
	Laboratorium	100.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. T. Płatkowski, Wstęp do Teorii Gier, Uniwersytet Warszawski, 2012. 2. M. Malawski, A. Wieczorek, H. Sosnowska. Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych. Wydawnictwo Naukowe PWN, 1997. 3. M. Ramsza. Elementy modelowania ekonomicznego opartego na teorii uczenia się w grach populacyjnych. Oficyna Wydawnicza SGH Warszawa, 2010. 4. R. Larak, J. Renault, S.Sorin, Teoria Gier. Podstawy matematyczne, Wydawnictwo Naukowe PWN 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. P.D. Straffin, Teoria gier. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2004. 2. K. Binmore, Teoria gier, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 3. P. Kilber, Wprowadzenie do teorii gier, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu 	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klasyczne podejścia ekonomiczne w teorii gier 2. Zastosowanie teorii gier w zarządzaniu 3. Wartość dodana gracza 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		