

CORSO DI STUDIO *Economia e Management (CURRICULUM Mercati, Strategie e Organizzazione)*

ANNO ACCADEMICO 2024-2025

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO *Game Theory per le decisioni strategiche*

| Principali informazioni sull'insegnamento | |
|---|---------------------------------|
| Anno di corso | Il anno |
| Periodo di erogazione | Il semestre (24/02/25-13/06/25) |
| Crediti formativi universitari (CFU/ETCS): | 8 CFU |
| SSD | SECS-P/01 Economia Politica |
| Lingua di erogazione | Italiano |
| Modalità di frequenza | Facoltativa |

| Docente | |
|----------------|--|
| Nome e cognome | Stefano Galavotti Mario Intini |
| Indirizzo mail | stefano.galavotti@uniba.it mario.intini@uniba.it |
| Telefono | |
| Sede | Dipartimento di Economia, Management e Diritto dell'Impresa |
| Sede virtuale | Classe virtuale su Microsoft Teams (codice 74ve323) |
| Ricevimento | Su appuntamento, in presenza o nella classe virtuale su Microsoft Teams (codice hotmpkw) |

| Organizzazione della didattica | | | |
|--------------------------------|--------------------|--|--------------------|
| Ore | | | |
| Totali | Didattica frontale | Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro) | Studio individuale |
| 64 | 64 | | |
| CFU/ETCS | | | |
| 8 | 8 | | |

| | |
|----------------------------|---|
| Obiettivi formativi | L'attività formativa ha l'obiettivo di presentare gli elementi base della Teoria dei Giochi Non-Cooperativa. La Teoria dei Giochi Non-Cooperativa studia come gli agenti razionali prendono decisioni in situazioni interattive, cioè quando la loro funzione-obiettivo dipende non solo dalle loro decisioni ma anche da quelle degli altri agenti. I concetti verranno illustrati attraverso esempi e verranno presentate una serie di applicazioni al mondo reale, dalle aste alla competizione oligopolistica, dalle negoziazioni alle relazioni verticali e di lavoro. |
| Prerequisiti | Conoscenze base di matematica, microeconomia, economia industriale. |

| | |
|-------------------------|--|
| Metodi didattici | Lezioni frontali con utilizzo di lucidi e risoluzione di esercizi. Per facilitare la comprensione, si farà riferimenti ad esempi tratti dal mondo reale o ad applicazioni a problemi economici e manageriali realistici. |
|-------------------------|--|

| | |
|--|--|
| Risultati di apprendimento previsti | |
| DD1 Conoscenza e capacità di comprensione | Al termine del corso, lo/la studente/studentessa dovrà raggiungere la padronanza dei concetti-base della Teoria dei Giochi, in particolare i vari concetti di equilibrio. |
| DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate | Al termine del corso, lo/la studente/studentessa dovrà essere in grado di interpretare un problema economico o manageriale interattivo (reale o realistico) come un problema di Teoria dei Giochi, individuando le strategie e gli effetti sui payoffs. |
| DD3-5 Competenze trasversali | <p>Autonomia di giudizio: al termine dell'insegnamento, lo/la studente/studentessa dovrà essere in grado di interpretare le complesse relazioni strategiche che legano gli agenti economici.</p> <p>Abilità comunicative: al termine dell'insegnamento, lo/la studente/studentessa dovrà essere in grado di utilizzare il linguaggio tecnico in modo appropriato.</p> <p>Capacità di apprendere in modo autonomo: al termine dell'insegnamento, lo/la studente/studentessa dovrà essere in grado di approfondire in maniera autonoma le problematiche economiche-manageriali interattive.</p> |
| Contenuti di insegnamento (Programma) | <ul style="list-style-type: none"> - Giochi: definizioni e classificazioni. - Dominanza, stretta e debole, dominanza iterata. Applicazioni: aste secondo-prezzo. - Giochi statici ed equilibrio di Nash. Applicazioni: competizione oligopolistica, modello di Diamond - Giochi dinamici ed equilibrio perfetto nei sottogiochi. Applicazioni: negoziazioni, proliferazione di brand, differenziazione di prodotto, deterrenza all'entrata, prezzi predatori. - Giochi ripetuti- Applicazioni: collusione, relazioni verticali. |
| Testi di riferimento | GIBBONS R. Teoria dei Giochi. Il Mulino, 2005. DIXIT A., SKEATH S, REILEY D.H. Games of Strategy, W.W. Norton & Company, 2015. |
| Note ai testi di riferimento | Il libri di testo indicati non sono obbligatori. |
| Materiali didattici | Il materiale didattico (slides delle lezioni, esercizi verrà fornito dai docenti sulla classe virtuale su Microsoft Teams (codice 74ve323). |

| | |
|--------------------|--|
| Valutazione | |
|--------------------|--|

| | |
|--|---|
| Modalità di verifica dell'apprendimento | L'apprendimento verrà accertato attraverso un esame scritto che prevede alcuni esercizi, atti a verificare la capacità di comprendere, interpretare e risolvere un problema di interazione strategica realistico. |
| Criteri di valutazione | La valutazione sarà basata sulla capacità dello studente/della studentessa di conoscere ed utilizzare in maniera appropriata il linguaggio della disciplina, di comprendere la situazione oggetto del problema, di utilizzare opportunamente i concetti e le relazioni per fornire una soluzione lineare e rigorosa. |
| Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale | <p>Il voto finale è attribuito in trentesimi. La prova d'esame consta di domande ed esercizi, ciascuno con un suo punteggio parziale, per un totale di 32 punti. L'esame si intende superato quando il voto è maggiore o uguale a 18. La lode verrà riconosciuta a coloro che ottengono più di 30 punti.</p> <p>Ai fini della valutazione della prova scritta verrà considerato non solo il raggiungimento o meno della soluzione del problema, ma anche l'impostazione del problema stesso, il ragionamento e l'utilizzo del linguaggio appropriato.</p> |
| Altro | |