



BUDAPESTI MŰSZAKI ÉS GAZDASÁGTUDOMÁNYI EGYETEM

GAZDASÁG- ÉS TÁRSADALOMTUDOMÁNYI KAR

TANTÁRGYI ADATLAP

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1 ALAPADATOK

1.1 Tantárgy neve (magyarul, angolul)

PIACI JÁTSMÁK • MARKET GAMES

1.2 Azonosító (tantárgykód)

BMEGT30V200

1.3 A tantárgy jellege

kontaktórák tanegység

1.4 Kurzustípusok és óraszámok

kurzustípus	óraszám (heti)	jelleg (kapcsolt/önálló)
előadás (elmélet)	2	
gyakorlat		
laboratóriumi gyak.		

1.5 Tanulmányi teljesítményértékelés (minőségértékelés) típusa

félévközi érdemjegy

1.6 Kreditszám

3

1.7 Tantárgyfelelős

neve: **Dr. Ligeti Zsombor**, beosztása: egyetemi docens, tanszékvezető-helyettes

elérhetősége: ligetizs@kgt.bme.hu

1.8 Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Közgazdaságtan Tanszék (kgt.bme.hu)

1.9 A tantárgy weblapja

<http://kgt.bme.hu/>

1.10 A tantárgy oktatásának nyelve

magyar és angol

1.11 A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

A "Széles látókör" tárgycsoport szabadon választható tárgya. A tárgyat csak a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar alapszakos hallgatói vehetik fel.

1.12 Közvetlen előkövetelmények

Erős előkövetelmény

–

Gyenge előkövetelmény

–

Párhuzamos előkövetelmény

–

Kizáró feltételek (nem vehető fel a tantárgy, ha korábban teljesítette az alábbi tantárgyak vagy tantárgycsoportok bármelyikét)

–

1.13 A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa, érvényes 2017. szeptember 1-től.

2 CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

2.1 Célkitűzések

A gazdaságtudományok által vizsgált mintázatok – például a világ országainak eltérő fejlettsége vagy a társadalmon belüli jövedelmi egyenlőtlenségek – végső soron egyéni szereplők egymással összefüggő döntéseinek következtében alakulnak ki. Ezek a döntések a szereplők között létrejövő játszmák eredményeként születnek. A tantárgy keretében különböző játszmákat szimulálunk és modellezünk, amelyek során a hallgatók aktív résztvevőként ismerkedhetnek meg a döntéshozatal és a stratégiaalkotás lépéseivel. A kurzus kiemelt célja, hogy a stratégiaalkotás képességét fejlesztve a hétköznapi játszmák során gyakorlati előnyökhöz juttassa hallgatóit.

2.2 Tanulási eredmények

A tantárgy sikeres teljesítésével elsajátítható kompetenciák

A. Tudás

1. Ismeri a játékelmélet általánosan használt alapfogalmait, a játékelméleti problémák megoldásának fontosabb alapelveit és módszereit
2. tisztában van az aszimmetrikus illetve hiányos információk szerepével a gazdasági, politikai szereplők döntéshozatalában
3. tisztában van a döntéshozói racionalitás gyakorlatban tapasztalható kognitív, pszichológiai korlátaival, ismeri a viselkedési közgazdaságtan néhány alapvető eredményét
4. tisztában van a kísérleti közgazdaságtan megközelítésének lényegével, a kísérleti módszerek alkalmazásának fontosabb előnyeivel és hátrányaival

B. Képesség

1. Képes a gazdasági, politikai döntéshozatal során végbemenő folyamatok, mikro- és makroszintű játszmák egyszerűbb játékelméleti modellekkel történő leírására,
2. képes a mindennapi döntési szituációkat azok lényegi elemeire egyszerűsíteni, kifizetési mátrix és döntési fa segítségével történő ábrázolni, majd ebben a keretben a játszmák lehetséges kimeneteleit és a szereplők által alkalmazott stratégiákat elemezni;
3. képes az adott modellezési keretrendszerben a szereplők számára optimális stratégiák azonosítására, ezek segítségével a játszmák várhatóan megvalósuló kimenetelének meghatározására;
4. képes gondolatait rendezett formában szóban és írásban kifejezni.

C. Attitűd

1. Együttműködik az ismeretek bővítése során az oktatóval és hallgató társaival,
2. folyamatos ismeretszerzéssel bővíti tudását,
3. nyitott az információtechnológiai eszközök használatára,
4. törekszik a játékelméleti problémamegoldáshoz szükséges eszközrendszer megismerésére és rutinszerű használatára,
5. törekszik a pontos és hibamentes feladatmegoldásra.

D. Önállóság és felelősség

1. Önállóan végzi a játékelméleti problémák végiggondolását és adott keretrendszerben történő megoldását,
2. egyes helyzetekben – csapat részeként – együttműködik hallgatótársaival a feladatok megoldásában,
3. a csapat tagjaként aktívan részt vesz a döntéshozatal és a stratégiaalkotás folyamatában,
4. nyitottan fogadja a megalapozott kritikai észrevételeket.

2.3 Oktatásmódszertan

Előadások, kommunikáció írásban és szóban, IT eszközök és technikák használata, csoportmunkában készített feladatok, munkaszervezési technikák. A tananyag elsajátításához és a tantárgy teljesítéséhez korábbi gazdasági irányú tanulmányok nem szükségesek.

2.4 Tanulástámogató anyagok

Tankönyvek, jegyzetek, letölthető anyagok

1. Órai jegyzet, az előadások diásorai, valamint a tanszéki weboldalon közzétett további segédanyagok: <http://kgt.bme.hu>
2. Eric Rasmusen – Games and Information, Blackwell, 2006
3. Daniel Kahneman – Gyors és lassú gondolkodás, HVG, 2012
4. Steve Peters – A csimpánzparadoxon, Park, 2015

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

3 A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTKELÉSE

3.1 Általános szabályok

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények értékelése két évközi írásbeli teljesítménymérés (összegző tanulmányi teljesítményértékelés) alapján történik.

3.2 Teljesítményértékelési módszerek

A. Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása:

1. *Összegző tanulmányi teljesítményértékelés*: a tantárgy és tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek komplex, írásos értékelési módja zárthelyi dolgozat formájában. A dolgozatok állhatnak kifejtendő elméleti kérdésekből, melyek a lexikális tudást; tesztkérdésekből, melyek az egyes fogalmak értelmezését és az azok közötti összefüggések felismerését; esszékérdésekből, melyek a szintetizáló képességet és számítási feladatokból, melyek a problémafelismerő–megoldó képességet vizsgálják. A rendelkezésre álló munkaidő 90 perc.

3.3 Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

típus	részarány
1. összegző tanulmányi teljesítményértékelés	50%
2. összegző tanulmányi teljesítményértékelés	50%
összesen:	100%

3.4 Érdemjegy-megállapítás

érdemjegy • [ECTS minősítés]	pontszám
jeles (5) • Excellent [A]	92% felett
jeles (5) • Very Good [B]	86–92%
jó (4) • Good [C]	74–86%
közepes (3) • Satisfactory [D]	62–74%
elégséges (2) • Pass [E]	50–62%
elégtelen (1) • Fail [F]	50% alatt

Az egyes érdemjegyeknél megadott alsó határérték már az adott érdemjegyhez tartozik.

3.5 Javítás és pótlás

- 1) A két összegző tanulmányi teljesítményértékelés a szorgalmi időszakban – első alkalommal – díjmentesen pótolható vagy javítható. Javítás esetén minden esetben csak a javítás eredményét vesszük figyelembe.
- 2) Amennyiben az 2) pont szerinti pótlással sem tud a hallgató elégtelentől különböző érdemjegyet szerezni, úgy – szabályzatban meghatározott díj megfizetése mellett – a pótlási héten második alkalommal ismételt kísérletet tehet a sikertelen első pótlás javítására.

3.6 A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

Tevékenység	óra/félév
részvétel a kontakt tanórákon	14×2=28
felkészülés a teljesítményértékelésekre	2×7=14
kijelölt írásos tananyag önálló elsajátítása	48
összesen	90

3.7 A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőt véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes, érvényes 2017. szeptember 1-től.

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

4 TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

4.1 A félévben sorra vett témák

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények eléréséhez a tantárgy a következő tematikai blokkokból áll. Az egyes félévekben meghirdetett kurzusok sillabuszaiban e témaelemeket ütemezzük a naptári és egyéb adottságok szerint.

Sorszám	Előadások témái
1.	Bevezetés Játékelmélet és a játszmák elemei
2.	Játék határokkal The Sloman Game
3.	Kereskedelempolitikai játszmák
4.	Versenyképességi játszmák az EU-ban
5.	Világ- és geopolitikai játszmák
6.	Aszimmetrikus információk I. A megbízó-ügynök probléma
7.	Aszimmetrikus információk II. Morális kockázat és kontraszelekció, jelzések
8.	Piacok és játszmák Kísérleti közgazdaságtan
9.	Kognitív játszmák I. Viselkedési közgazdaságtan
10.	Kognitív játszmák II.

4.2 További oktatók

Az 1.7. pontban megjelölt tantárgyfelelősön (Dr. Ligeti Zsombor (ligetizs@kgt.bme.hu)) túl további oktatóként a következőkre számíthatunk/számíthatunk:

Dr. Vigh László egyetemi docens	vigh@kgt.bme.hu
Dr. Bernek Ágnes főiskolai tanár	aberbek@t-online.hu
Rácz Tamás oktató	raczt@kgt.bme.hu
Bánhidi Zoltán tud. smts.	zbanhidi@gmail.hu
Szalai László egyetemi tanársegéd	szalai@kgt.bme.hu

4.3 A részletes tantárgytematika érvényessége

A Tantárgyi adatlap I. és II. részén túli III. részét az érintett szak(ok) szakfelelőse(i)vel való egyeztetés alapján az 1.8. pontban megjelölt Közgazdaságtan Tanszék vezetője hagyja jóvá.