



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)
ШКОЛА ЭКОНОМИКИ И МЕНЕДЖМЕНТА

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОП



(подпись) (И.О. Фамилия) Е.А. Тюрина

УТВЕРЖДАЮ

Директор выпускающего структурного подразделения



(подпись) (И.О. Фамилия) Е.О. Колбина
«24» ноября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии
Направление подготовки 38.04.01 Экономика
Корпоративное и региональное стратегирование
Форма подготовки: очная

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 38.04.01 Экономика, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 11.08.2020 № 939.

Рабочая программа обсуждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от «24» ноября 2022 г. № 3

Директор Департамента: канд. экон. наук Е.О. Колбина

Составители: канд. физ.-мат. наук, доцент И.С.Хан

Владивосток
2022

1. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития и утверждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____
2. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития и утверждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____
3. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития и утверждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____
4. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития и утверждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____
5. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития и утверждена на заседании Департамента социально-экономических исследований и регионального развития, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____

Аннотация дисциплины

Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академических часов (3 зачетные единицы). Является дисциплиной обязательной части вариативной части программы «Экономика» блока «Дисциплины (модули)» направления подготовки 38.04.01 Экономика, магистерская программа «Корпоративная и региональная стратегия». Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 4 часа, лабораторных занятий – 10 часов, практических занятий – 10 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 84 часа (в том числе с включением онлайн-курса в объеме 36 часов).

Язык реализации: русский

Цель:

изучение и освоение инструментария экономико-математического моделирования на базе современной теории игр – классической и поведенческой, освоение навыков, необходимых для эффективного «игрового» и «поведенческого» экономико-математического моделирования в решении задач стратегирования.

Задачи:

– формирование знаний базовых разделов математической теории игр и её экономического приложения, необходимых для математического моделирования стратегических процессов и явлений изучение основных типов и конструкций игровых моделей, представляющих конфликтные ситуации в экономике и жизни;

– знакомство с основными концепциями равновесных и эффективных решений игры в различных ситуациях;

– освоение базовых методов моделирования и решения игры в различных информационных средах с разной степенью полноты и

совершенства информации;

– изучение вероятностных, байесовских, моделей и методов решений игры при неполной и несовершенной информации;

– знакомство с моделями и решениями повторяющихся и динамических игр;

– знакомство с понятием поведенческих искажений индивидов и примерами их использования для достижения стратегических целей;

– знакомство с теорией и методологией применения поведенческой экономики в стратегических задачах;

– научить формулировать понятия из других наук об обществе и человеке (не связанных со стратегированием и экономикой) – например, честность, доверие, внушаемость, зависть – на языке стратегии и встраивать их в процесс стратегирования.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформирована следующая предварительная компетенция:

– способность к логическому мышлению, анализу, систематизации, обобщению, критическому осмыслению информации, постановке исследовательских задач и выбору путей их решения.

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результатосвоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
Профессиональный	ПК-3. Способен разрабатывать стратегию развития экономических агентов в условиях неопределенности	ПК-3.2 Разрабатывает варианты проектных решений с учетом фактора неопределенности и обосновывает необходимость их принятия на основе данных	Знает: теоретические основы и номенклатуру современных информационно-технологических средств для анализа конфликтных ситуаций; различие качественных и количественных методов классической и поведенческой экономики для решения задач

		<p>стратегирования; основные принципы и методы построения и анализа игровых моделей экономических процессов; теорию и методологию поведенческой экономики.</p> <p>Умеет: квалифицированно организовывать аналитические процедуры принятия эффективных «игровых» решений; выбирать и применять методы поведенческой экономики для решения задач теории стратегии; построить нужную и подходящую игровую модель для оптимального разрешения конфликтного противоречия в конкретном экономическом процессе; формулировать понятия из других наук об обществе и человеке (не связанных со стратегированием и экономикой) – например, честность, доверие, внушаемость, зависть - на языке стратегии и встраивать их в процесс стратегирования.</p> <p>Владет: навыками подбора игровых моделей, адекватных целям оптимизации типичных проблем взаимодействия экономических агентов на конкурентных рынках; навыками использования поведенческих искажений индивидов для достижения стратегических целей; методами и инструментами построения игровых моделей, адекватных</p>
--	--	---

			данной проблеме, и нахождения в них равновесных стратегий и решений; методологией разработки стратегий поведения экономических агентов на различных рынках с учетом потенциальных поведенческих искажений.
--	--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: *лекция-презентация, лекция-дискуссия, разработка индивидуального и группового исследовательского проекта, деловая игра (экономический эксперимент).*

I. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель:

изучение и освоение инструментария экономико-математического моделирования на базе современной теории игр – классической и поведенческой, освоение навыков, необходимых для эффективного «игрового» и «поведенческого» экономико-математического моделирования в решении задач стратегирования.

Задачи:

– формирование знаний базовых разделов математической теории игр и её экономического приложения, необходимых для математического моделирования стратегических процессов и явлений;

– изучение основных типов и конструкций игровых моделей, представляющих конфликтные ситуации в экономике и жизни;

– знакомство с основными концепциями равновесных и эффективных решений игры в различных ситуациях;

– освоение базовых методов моделирования и решения игры в различных информационных средах с разной степенью полноты и

совершенства информации;

– изучение вероятностных, байесовских, моделей и методов решений игры при неполной и несовершенной информации;

– знакомство с моделями и решениями повторяющихся и динамических игр;

– знакомство с понятием поведенческих искажений индивидов и примерами их использования для достижения стратегических целей;

– знакомство с теорией и методологией применения поведенческой экономики в стратегических задачах;

– научить формулировать понятия из других наук об обществе и человеке (не связанных со стратегированием и экономикой) – например, честность, доверие, внушаемость, зависть - на языке стратегии и встраивать их в процесс стратегирования.

Дисциплина «Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии» является обязательной частью вариативной части программы «Экономика» блока «Дисциплины (модули)» направления подготовки 38.04.01 Экономика, магистерская программа «Корпоративная и региональная стратегия»; реализуется на 1 курсе во 2 семестре и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 4 часа, лабораторных занятий – 10 часов, практических занятий – 10 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 84 часа (в том числе с включением онлайн-курса в объеме 36 часов).

Профессиональные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результатосвоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
Профессиональные компетенции (ПК)	ПК-3. Способен разрабатывать стратегию развития	ПК-3.2 Разрабатывает варианты проектных решений с учетом фактора неопределенности и	Знает: теоретические основы и номенклатуру современных

	<p>экономических агентов в условиях неопределенности</p>	<p>обосновывает необходимость их принятия на основе данных</p>	<p>информационно-технологических средств для анализа конфликтных ситуаций; различие качественных и количественных методов классической и поведенческой экономики для решения задач стратегирования; основные принципы и методы построения и анализа игровых моделей экономических процессов; теорию и методологию поведенческой экономики.</p> <p>Умеет: квалифицированно организовывать аналитические процедуры принятия эффективных «игровых» решений; выбирать и применять методы поведенческой экономики для решения задач теории стратегии; построить нужную и подходящую игровую модель для оптимального разрешения конфликтного противоречия в конкретном экономическом процессе; формулировать понятия из других наук об обществе и человеке (не связанных со стратегированием и экономикой) – например, честность, доверие, внушаемость, зависть - на языке стратегии и встраивать их в процесс стратегирования.</p> <p>Владеет: навыками подбора игровых моделей, адекватных целям оптимизации типичных проблем взаимодействия экономических агентов на</p>
--	--	--	---

			конкурентных рынках; навыками использования поведенческих искажений индивидов для достижения стратегических целей; методами и инструментами построения игровых моделей, адекватных данной проблеме, и нахождения в них равновесных стратегий и решений; методологией разработки стратегий поведения экономических агентов на различных рынках с учетом потенциальных поведенческих искажений.
--	--	--	---

II. Трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академических часов (3 зачетных единиц).

III. Структура дисциплины:

Форма обучения – очная

№	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося						Формы промежуточной аттестации
			Лек	Лаб	Пр	ОК	СР	Контроль	
1	Модуль 1 Теоретико-игровые методы в задачах стратегирования		2	5	5	18	48		
2	Модуль 2 Поведенческие методы в задачах стратегирования		2	5	5	18	48		
	<i>Итого:</i>		4	10	10	36	48		<i>Зачет</i>

IV. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Модуль 1. Теоретико-игровые методы в задачах стратегирования

Раздел I. Базовые концепции и модели теории игр. Конечные игры.

Тема 1. Введение в теорию игр и стратегическое мышление. Теоретико-игровые модели как основа количественного подхода в стратегировании. Понятие стратегии в теории игр.

Содержание:

Теория игр как междисциплинарная наука, которая изучает принятие стратегических решений. Примеры применения теории игр для разработки стратегии в Экономике, Социологии, Военном деле и других сферах. Теоретико-игровой взгляд на конфликт и стратегию. Классификации теоретико-игровых моделей.

Тема 2. Игра в нормальной форме. Различные концепции решения: Равновесие Нэша. Доминирование. Эффективность по Парето.

Содержание:

Детская игра «Камень-ножницы-бумага» как иллюстрация классической матричной антагонистической игры. Нормальная форма – основной способ формализации игровых задач. Ситуации в игре и профили стратегий: различия и сходства двух концепций. Определение равновесия Нэша как ситуации в игре и как профиля стратегий. Подходы к формализации «превосходства» игровых ситуаций и стратегий: Парето-доминирование ситуаций в игре и доминирование стратегий. Связанные концепции решения игры: Парето-эффективная ситуация, равновесие в доминирующих стратегиях. Сравнение всех трех концепций решения игровых задач.

Тема 3. Игры с конечными множествами стратегий (конечные игры). Равновесие Нэша в конечных играх. Функция (отображение) наилучшего ответа.

Содержание:

Конечные игры и игры со счетным множествами стратегий: определение класса моделей и качественных особенностей. Биматричная игра как простейшая модель конфликтной ситуации с участием двух игроков с несовпадающими интересами и конечными множествами стратегий.

Отображение наилучшего ответа и его представление в матрицах выигрыша игроков. Поиск равновесия Нэша с использованием этого отображения.

Тема 4. Смешанные стратегии и смешанное расширение конечных игр.

Содержание:

Примеры биматричных игр, в которых отсутствует равновесие Нэша. Рандомизированный выбор из конечного множества стратегий в биматричной игре, математическая формализация такого выбора в виде смешанной стратегии. Смешанное расширение биматричной игры и его нормальная форма. Теорема Нэша о существовании равновесия в смешанных стратегиях. Свойства смешанных равновесий, теорема о дополняющей нежесткости. Методы поиска смешанных равновесий: перебор, графический метод, построение отображений наилучшего ответа. Обобщение методов на случай конечных игр с количеством игроков, *большим* двух.

Тема 5. Доминирование в конечных играх. Процедура последовательного исключения стратегий.

Содержание:

Определения строго и слабо доминирующей стратегии для конечной игры. Применение к биматричным играм. Процедура последовательного исключения доминируемых стратегий. Доминирование как возможность снизить размерность задачи. «Потеря» смешанных равновесий Нэша.

Тема 6. Игры с континуальными множествами стратегий. Нормальная форма, равновесие Нэша. Теоремы об условиях существования.

Непрерывная игра – модель конфликтной ситуации с участием двух игроков с компактными множествами стратегий и непрерывными функциями выигрыша. Запись такого взаимодействия в виде игры в нормальной форме. Вогнутость и квазивогнутость функций выигрыша. Теорема о достаточных условиях существования равновесия Нэша.

Тема 7. Непрерывные игры. Методы поиска равновесий.

Содержание:

Отображение наилучшего ответа и его поиск с помощью производной

функции выигрыша. Условия непрерывности функций наилучшего ответа. Условия однозначности наилучшего ответа и построение отображений наилучшего ответа. Поиск равновесия Нэша с использованием этого отображения. Примеры практических (экономических) постановок задач, приводящих к непрерывным играм: задача установления равновесной цены на взаимозаменяемую продукцию в модели дуополии, теоретико-игровая модель дуополии Курно.

Тема 8. Позиционные игры с полной информацией: формализация стратегий, развернутая форма, приведение к нормальной форме. Иерархические игры.

Содержание:

Позиционные игры как процесс последовательного принятия решений игроками. Дерево игры. Развернутая форма позиционной игры. Нормализация позиционной игры как сведение позиционной игры к биматричной игре. Совершенное подыгровое равновесие (СПР): определение, различия с равновесием Нэша. Алгоритм Куна поиска СПР. Определение иерархической игры как частного случая позиционной игры. Гамма-игры и теорема Гермейера.

Тема 9. Позиционные игры общего вида. Смешанные и поведенческие стратегии в позиционных играх общего вида. Байесовские игры.

Содержание:

Основное отличие позиционных игр с неполной информацией от игр с полной информацией. Информационные множества. Чистые и смешанные стратегии в позиционных играх. Стратегии поведения в позиционных играх как альтернативный способ задания стратегий. Возможные позиции в позиционной игре. Существенные информационные множества. Взаимосвязь смешанных стратегий и стратегий поведения.

Модуль 2. Поведенческие методы в задачах стратегирования

Тема 1. Введение в методологию Поведенческой стратегии.

Содержание:

История появления и развития Поведенческой экономики. Противоречия базовых постулатов классической экономики и наблюдений и поведенческие способы их разрешения. Место поведенческих методов и моделей в теории стратегии и общая методология их применения для решения задач стратегирования. Формирование поведенческой стратегии как отдельной науки: обзор и классификация существующих подходов.

Тема 2. Поведенческие искажения индивидуального выбора и их влияние на стратегии субъектов экономики.

Содержание:

Поведенческая теория выбора в безрисковых ситуациях. Эффект владения и его влияние на стратегию выбора. Теория перспектив, ее основы: эффекты отражения, точек отсчета и избегания потерь, нелинейное взвешивание вероятностей. Их влияние на стратегии потребителей. Предпочтения, учитывающие интересы других агентов: альтруизм, социальные нормы, избегание несправедливости, способы их учета при решении. Поведенческий взгляд на доверие и общественные блага. Реклама и возможность манипуляции информационным контекстом индивидуального выбора как следствие поведенческих искажений. Использование инструментария манипуляции контекстом принятия решений и соответствующих поведенческих искажений субъектов рынка в стратегии.

Тема 3. Поведенческая теория стратегии: использование поведенческих искажений в стратегических целях и подавление их влияния на процесс стратегирования

Содержание:

Эмоциональные и когнитивные искажения при принятии стратегических решений. Предвзятость консерватизма. Предвзятость подтверждения. Пренебрежение размером выборки. Ретроспективное искажение (ошибка послезнания/хайндсайта). Эффект привязки (эвристика привязки и корректировки). Теория рациональных расчётов. Эвристика

доступности. Эффект фрейминга. Последствия поведенческих искажений лидера для стратегии. Методы противодействия поведенческим искажениям (переосмысление перспективы, признание неопределенности и др.) как часть поведенческой теории стратегии. Введение в теорию поведенческих финансов.

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические занятия

Практическое занятие 1. Задачи на усвоение базовых элементов математического аппарата теории игр.

Метод активного / интерактивного обучения – метод ситуационного анализа (ситуационные задачи)

1. Построение игр в развёрнутой форме по описанию процесса.
2. Нормализация игр в развёрнутой форме.
3. Построение, анализ базовых игр типа Дилеммы заключённого, Театр, Голосование комитета, Мариенбург.
4. Поиск доминируемых, доминирующих стратегий и профилей.
5. Анализ игр в развёрнутой форме с разными информационными множествами.
6. Выдача и обсуждение тем рефератов по темам поведенческой экономики.

Практическое занятие 2. Поиск Решений по доминированию и равновесие Нэша.

Метод активного / интерактивного обучения – метод мозгового штурма

1. Решение игры на основе процедуры последовательного исключения доминируемых стратегий.
2. Поиск равновесий Нэша в позиционных и стратегических играх.
3. Выигрывающие стратегии в играх типа Ним.
4. Решение и анализ игр с ситуациями типа Дилеммы заключённого.
5. Поиск эффективных равновесных профилей
6. Поиск равновесий Нэша в стратегических играх с непрерывными функциями выигрыша.

Практическое занятие 3. Контрольная работа № 1.

Задачи на построение и нормализацию позиционных игр; нахождение доминируемых и доминирующих стратегий; профилей типа Дилеммы заключённого; Решений по доминированию, равновесий Нэша.

Практическое занятие 4. Решения в игровых моделях олигополий.

Метод активного / интерактивного обучения – метод ситуационного анализа (ситуационные задачи)

1. Нахождение равновесий в моделях Курно и Штакельберга.
2. Анализ равновесий Курно на эффективность.
3. Нахождение картельного решения в случае равных издержек фирм.
4. Нахождение картельного решения в случае разных издержек фирм.
5. Сравнительный анализ выигрышей фирм в разных равновесиях.

Практическое занятие 5. Поиск и анализ решений в антагонистических матричных играх. Смешанные стратегии.

1. Максимины и минимаксы в чистых стратегиях, седла.
2. Максимины и минимаксы в смешанных стратегиях.
3. Решение игры с 0-й суммой в смешанных стратегиях, сведение к задаче линейного программирования.
4. Графический метод решения игры с 0-й суммой.
5. Игры с природой, примеры с экономическим содержанием.

Практическое занятие 6. Решение биматричных игр в смешанных стратегиях.

1. Решение игры с 0-й суммой в смешанных стратегиях, сведение к задаче линейного программирования.
2. Запись системы неравенств для решения биматричной игры.
3. Нахождение смешанных равновесий Нэша в биматричной игре.
4. Анализ равновесий на эффективность.

Практическое занятие 7. Контрольная работа № 2

Нахождение равновесий Курно или Штакельберга. Нахождение решений матричных антагонистических игр графическим способом. Проверка смешанных стратегий на оптимальность в биматричной игре. Решение простейших биматричных игр.

Практическое занятие 8. Решения в позиционных играх. Обратная индукция. Совершенные по подыграм равновесия Нэша.

Метод активного / интерактивного обучения – метод мозгового штурма

1. Древовидное представление многошаговых игр с разными видами информированности.
2. Решение позиционной игры методом обратной индукции.
3. Выделение и запись подыгр в развёрнутой и нормальной форме.
4. Проверка РН на свойство СПРН.
5. Примеры с экономическими интерпретациями.

Практическое занятие 9. Нахождение решений в простых динамических повторяющихся играх

1. Запись повторяющихся игр в развёрнутой и нормальной форме.
2. Нахождение РН с использованием обратной индукции.
3. Нахождение СПРН в конечных повторяющихся играх.
4. Нахождение РН в бесконечных играх, использование "народной" теоремы.
5. Моделирование на основе многошаговых игр.

Практическое занятие 10. Решения в играх с и неполной информацией.

Метод активного / интерактивного обучения – метод ситуационного анализа (ситуационные задачи)

1. Моделирование моральной угрозы в ситуации с асимметричной информацией.
2. Моделирование и запись игр с неполной информацией.
3. Нахождение равновесий Байеса - Нэша (РБН) в чистых стратегиях.
4. Нахождение равновесий Байеса - Нэша (РБН) в смешанных стратегиях.
5. Нахождение РБН в модели Курно с неполной информацией.

Практическое занятие 11. Контрольная работа № 3

Нахождение РН и СПРН в конечных повторяющихся играх. Нахождение РН в бесконечно повторяющихся играх с дисконтированием. Нахождение равновесий Байеса - Нэша (РБН) в чистых и смешанных стратегиях.

Нахождение РБН в модели Курно с неполной информацией.

Практическое занятие 12. Поведенческие теории и модели: презентация докладов по рефератам, обсуждение и дискуссия.

1. Презентация докладов по отобранным рефератам.
2. Обсуждение докладов, ответы на вопросы.
3. Дискуссия по основным тезисам и выводам.
4. Формулировки выводов и итогов.
5. Оценки и рекомендации.

VI. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций	Оценочные средства		
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1	Модуль 1. Теоретико-игровые методы в задачах стратегирования	ПК-1 ПК-3	Знает основные формы и концепции решений игр.	Расч.-граф. работа (ПР-14) №1-2, Задачи(ПР-13), К/Р (ПР-2) № 1,2,3	Вопросы к зачету №1-10

			Умеет строить, анализировать и находить основные типы решений.	Расч.-граф. работа (ПР-14) №1-2, Задачи(ПР-13), К/Р (ПР-2) № 1,2,3	Вопросы к зачету м№ 1-10
			Владеет методами и инструментами построения игровых моделей, адекватных данной проблеме, и нахождения в них равновесных стратегий и решений	Расч.-граф. работа (ПР-14) №1-2, Задачи(ПР-13), К/Р (ПР-2) № 1,2,3	Вопросы к зачету № 1-10
2	Модуль 2. Поведенческие методы в задачах стратегирования	ПК-1 ПК-3	Знает методологию разработки стратегий поведения экономических агентов на различных рынках с учетом потенциальных поведенческих искажений;	Собеседов. (УО-1), дискуссия (УО-4), Конспект (ПР-7).	Вопросы к зачету №11-20.
			Умеет формулировать понятия из других наук об обществе и человеке (не связанных со стратегированием и экономикой) – например, честность, доверие, внушаемость, зависть - на языке стратегии и встраивать их в процесс стратегирования	Собеседов. (УО-1), дискуссия (УО-4), Конспект (ПР-7).	Вопросы к зачету №11-20, итоговое эссе
			Владеет методами анализа и решения игр в смешанных стратегиях, олигополических игр.	Владеет навыками подавления поведенческих искажений при принятии стратегических решений и осуществлении стратегического	Вопросы к зачету №11-20, итоговое эссе

			лидерства.	
--	--	--	------------	--

VII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем. Самостоятельная работа – это познавательная учебная деятельность, когда последовательность мышления студента, его умственных и практических операций и действий зависит и определяется самим студентом.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня, что в итоге приводит к развитию навыка самостоятельного планирования и реализации деятельности.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение необходимыми компетенциями по своему направлению подготовки, опытом творческой и исследовательской деятельности.

Формы самостоятельной работы студентов:

- работа с основной и дополнительной литературой, Интернет ресурсами;
- самостоятельное ознакомление с лекционным материалом, представленным на электронных носителях, в библиотеке образовательного учреждения;
- подготовка реферативных обзоров источников периодической печати, опорных конспектов, заранее определенных преподавателем;
- поиск информации по теме, с последующим ее представлением в аудитории в форме доклада, презентаций;
- подготовка к выполнению аудиторных контрольных работ;

- выполнение домашних контрольных работ;
- выполнение тестовых заданий, решение задач;
- подготовка сообщений к выступлению на семинаре, конференции;
- заполнение рабочей тетради;
- написание эссе, курсовой работы;
- подготовка к деловым и ролевым играм;
- составление резюме;
- подготовка к зачетам и экзаменам;
- другие виды деятельности, организуемые и осуществляемые образовательным учреждением и органами студенческого самоуправления.

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Behavioral Strategy in Perspective (Advances in Strategic Management, Vol. 39) / eds. Mie Augier, Christina Fang, Violina P. Rindova. – Bingley (UK): Emerald Publishing Limited, 2018 – 296 p. – ISBN 978-1-78-756348-3
2. Camerer, C., G. Loewenstein, and M. Rabin, Advances in Behavioral Economics, Princeton University Press, 2003
3. Powell, T., Lovallo, D., & Fox, C. (2011). Behavioral strategy // Strategic Management Journal, 2011, Vol. 32(13), 1369-1386.
4. Dhami, Sanjit, The Foundations of Behavioral Economic Analysis, Oxford University Press, 2016
5. Rabin, Matthew. 2013. “Incorporating Limited Rationality into Economics.” Journal of Economic Literature 51(2): 528-543.
6. Вартанов С. А., Ивин Е. А. Прикладная теория игр для экономистов. — ФГБУН ВолНЦ РАН Вологда, 2020. — 283 с.
7. Вартанов С. А. Введение в теорию игр. — Макс-Пресс Москва, 2018. — 140 с.

Дополнительная литература

1. Васин А. А., Морозов В. В. Введение в теорию игр с приложениями к экономике //М.: Экзамен. – 2003.

2. Диксит А., Нейлбафф Б. Теория игр: Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни. – " Манн, Иванов и Фербер", 2015.
3. Канеман, Даниэль. Думай медленно... решай быстро. — Москва: АСТ, 2014. — 653 с. — ISBN 978-5-17-080053-7
4. Kahneman, Daniel and Amos Tversky (eds.). 2000. Choices, Values and Frames, New York: Russell Sage Foundation: Cambridge University Press
5. Саймон Г. Рациональное принятие решений в бизнес-организациях (Нобелевская лекция, 1978) // Психологический журнал. 2001. № 6. С. 25-26
6. Канеман Д., Словик А., Тверски А. Принятие решений в неопределенности: правила и предубеждения. М.: Изд-во Института прикладной психологии «Гуманитарный центр», 2005.
7. Baltussen, Guido, Behavioral Finance: An Introduction (January 13, 2009). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1488110> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1488110>

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

1. Microsoft Word
2. Microsoft Excel
3. Microsoft PowerPoint
4. Microsoft Internet Explorer/ Mozilla Firefox/ Opera

IX. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: лекциях и практиках, выполнение аттестационных мероприятий. В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на проработку лекционного материала, подготовку к практическим занятиям (групповых мини-проектов), выполнение творческих работ (академических эссе, отчетов по деловым играм, аналитической реконструкции теоретического текста).

Освоение дисциплины « Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии» предполагает рейтинговую систему оценки знаний студентов и

предусматривает со стороны преподавателя текущий контроль за посещением студентами лекций, подготовкой и выполнением всех практических заданий, выполнением всех видов самостоятельной работы.

Промежуточной аттестацией по дисциплине «Теоретико-игровые и поведенческие основы стратегии» является экзамен.

Студент считается аттестованным по дисциплине при условии выполнения всех видов текущего контроля и самостоятельной работы, предусмотренных учебной программой.

Шкала оценивания сформированности образовательных результатов по дисциплине представлена в фонде оценочных средств (ФОС).

Х. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением.

Перечень материально-технического и программного обеспечения дисциплины приведен ниже.

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
690922, г. Владивосток, остров Русский, полуостров Саперный, поселок Аякс, 10, корп. G, ауд. G718, учебная аудитория для проведения практических занятий; учебная аудитория для текущего контроля и промежуточной аттестации	16 посадочных мест, компьютерный класс с мультимедийным оборудованием, автоматизированное рабочее место преподавателя, переносная магнитно-маркерная доска, Wi-Fi; Подсистема специализированных креплений оборудования CORSA-2007 Tuarex; Подсистема видеокмутации; Подсистема аудиокмутации и звукоусиления; акустическая система для потолочного монтажа SI 3CT LP Extron; цифровой аудиопроцессор DMP 44 LC Extron.	Jupyter Notebook – бесплатное ПО
690922, г. Владивосток, остров Русский, полуостров Саперный, поселок Аякс, 10, корпус А - уровень 10, каб.А 1002, помещение для самостоятельной работы Читальный зал естественных и технических наук с открытым доступом Научной библиотеки	Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 58 шт.	ЭУ0198072_ЭА-667-17_08.02.2018_Арт-Лайн Технолоджи_ПО ADOBE, ЭУ0201024_ЭА-091-18_24.04.2018_Софтлайн Проекты_ПО ESET NOD32, ЭУ0205486_ЭА-261-18_02.08.2018_СофтЛайн Трейд_ПО Microsoft

<p>690922, г. Владивосток, остров Русский, полуостров Саперный, поселок Аякс, 10, корпус А - уровень 10, каб. А1042, помещение для самостоятельной работы Читальный зал гуманитарных наук с открытым доступом Научной библиотеки</p>	<p>Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 115 шт. Интегрированный сенсорный дисплей Polymedia FlipBox Копир-принтер-цветной сканер в e-mail с 4 лотками Xerox WorkCentre 5330 (WC5330C) Полноцветный копир-принтер-сканер Xerox WorkCentre 7530 (WC7530CPS) Оборудование для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья: Дисплей Брайля Focus-40 Blue – 3 шт. Дисплей Брайля Focus-80 Blue Рабочая станция Lenovo ThinkCentre E73z – 3 шт. Видео увеличитель ONYX Swing-Arm PC edition Маркер-диктофон Touch Memo цифровой Устройство портативное для чтения плоскочечатных текстов PEarl Сканирующая и читающая машина для незрячих и слабовидящих пользователей SARA Принтер Брайля Emprint SpotDot - 2 шт. Принтер Брайля Everest - D V4 Видео увеличитель ONYX Swing-Arm PC edition Видео увеличитель Topaz 24” XL стационарный электронный Обучающая система для детей тактильно-речевая, либо для людей с ограниченными возможностями здоровья Увеличитель ручной видео RUBY портативный – 2шт. Экран Samsung S23C200B Маркер-диктофон Touch Memo цифровой</p>	<p>ЭУ0198072_ЭА-667-17_08.02.2018_Арт-Лайн Технологии_ПО ADOBE, ЭУ0201024_ЭА-091-18_24.04.2018_Софтлайн Проекты_ПО ESET NOD32, ЭУ0205486_ЭА-261-18_02.08.2018_СофтЛайн Трейд_ПО Microsoft</p>
<p>690091, г. Владивосток, ул. Алеутская 65б, лит. А, А1, Этаж 2, зл.203, помещение для самостоятельной работы. Универсальный читальный зал</p>	<p>Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK Персональные системы для читальных залов терминала – 12 шт. Рабочее место для медиа-зала HP dc7700 – 2 шт. Персональные системы для медиа-зала в комплекте - 7 шт.</p>	<p>ЭУ0198072_ЭА-667-17_08.02.2018_Арт-Лайн Технологии_ПО ADOBE, ЭУ0201024_ЭА-091-18_24.04.2018_Софтлайн Проекты_ПО ESET NOD32, ЭУ0205486_ЭА-261-18_02.08.2018_СофтЛайн Трейд_ПО Microsoft</p>
<p>690091, г. Владивосток, ул. Алеутская 65б, лит. А, А1, Этаж 2, зл.303, помещение для самостоятельной работы. Зал доступа к электронным ресурсам</p>	<p>Персональные системы для читальных залов терминала – 15 шт.</p>	<p>ЭУ0198072_ЭА-667-17_08.02.2018_Арт-Лайн Технологии_ПО ADOBE, ЭУ0201024_ЭА-091-18_24.04.2018_Софтлайн Проекты_ПО ESET NOD32, ЭУ0205486_ЭА-261-18_02.08.2018_СофтЛайн Трейд_ПО Microsoft</p>