



SUBJECT DATASHEET

SOCIOLOGY

BMEGT43A014

I. SUBJECT DESCRIPTION

1. SUBJECT DATA

Subject name

SOCIOLOGY

ID (subject code)

BMEGT43A014

Type of subject

class

Course types and lessons

<i>Type</i>	<i>Lessons</i>
Lecture	2
Practice	0
Laboratory	0

Type of assessment

term mark

Number of credits

3

Subject Coordinator

<i>Name</i>	<i>Position</i>	<i>Contact details</i>
-------------	-----------------	------------------------

Dr. Szakadát István	associate professor	szakadat.istvan@gtk.bme.hu
---------------------	---------------------	----------------------------

Educational organisational unit for the subject

Department of Sociology and Communication

Subject website

<https://edu.gtk.bme.hu>

Language of the subject

magyar - HU

Curricular role of the subject, recommended number of terms

Programme: **Engineering Management Bachelor's Programme 2010**

Subject Role: **Compulsory**

Recommended semester: **4**

Direct prerequisites

Strong None

Weak None

Parallel None

Exclusion None

Validity of the Subject Description

Approved by the Faculty Board of Faculty of Economic and Social Sciences, Decree No: 580251/13/2023 registration number. Valid from: 29.03.2023.

2. OBJECTIVES AND LEARNING OUTCOMES

Objectives

The aim of the subject is to introduce students to the action theory approach to the key concepts in sociology.

Academic results

Knowledge

1. Knows the concepts, key relationships and theories needed to describe the regularity of social actions;
2. know the basic theories of game theory describing interdependent social relations,
3. know the theories describing the normative embeddedness of social action,
4. know the main experimental results in the field of behavioural economics.

Skills

1. Ability to plan, organise and carry out independent learning,
2. ability to understand and use action theory, game theory, normativity,
3. typical literature and library resources on influencing behaviour,
4. be able to recognise in everyday life the typical social situations analysed by the theory of action and to put into practice what they have learned,
5. is able to use its creativity.

Attitude

1. It is open to learning and absorbing new information generated by action theory;
2. collaborate with the teacher and fellow students to develop their knowledge,
3. expand their knowledge through continuous learning, open to the use of information technology tools.

Independence and responsibility

1. It welcomes well-founded critical comments,
2. collaborate with fellow students in certain situations - as part of a team - to solve problems,
3. applies the methodological individualist approach of action theory to the interpretation of social phenomena.

Teaching methodology

Lectures, exercises.

Materials supporting learning

- Syi, Cselekvélmélet dióhéjban, Budapest: Typotex, 2008
- Syi, syi.hu/cse, Könyvpont – L'Harmattan, 2014
- Max Weber, Gazdaság és társadalom, I. kötet, KJK, 1987
- S.Nagy Katalin (szerk.): Szociológia közgazdászoknak. Typotex, Budapest, 2007
- S.Nagy Katalin (szerk.): Szociológia mérnököknek. Typotex, Budapest, 2006

II. SUBJECT REQUIREMENTS

TESTING AND ASSESSMENT OF LEARNING PERFORMANCE

General Rules

The assessment of the learning outcomes formulated in point 2.2 is based on two 45-minutes long midterm tests on the 7th and 14th

Performance assessment methods

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása: 1) A tárgy teljesítéséhez mindkét ZH-ból minimum 7-7 pont megszerzése szükséges a maximális 20-20 pontból. 2) A tárgy végső jegye a két részkurzus során szerzett jegy átlaga, felfelé kerekítve. Ha bármelyik részkurzus végeredménye elégtelen, a végső jegy is elégtelen. 3) A zárthelyi dolgozatok értékelése-kor a definíciós, kifejtős kérdésekre adott válaszok rövid, értelmező kifejtése a fontos.

Percentage of performance assessments, conducted during the study period, within the rating

- midterm tests: 100

Percentage of exam elements within the rating

Conditions for obtaining a signature, validity of the signature

Issuing grades

Excellent	90
Very good	80–89
Good	65–79
Satisfactory	50–64
Pass	40–49
Fail	< 40

Retake and late completion

Retake and make-up test options are defined by the valid regulations of the University's Code on Education and Examination.

Coursework required for the completion of the subject

classes	28
preparation for assessment	32
reading	30
total	90

Approval and validity of subject requirements

III. COURSE CURRICULUM

THEMATIC UNITS AND FURTHER DETAILS

Topics covered during the term

1) módszertani bevezető, a nyelvi megnyilatkozások típusai, vélemény- és cselekvésbefolyásolás, értékítélet, tényítélet, cselekvésemélet, a cselekvések motívumai, a szabályszerű társadalmi cselekvések példái. 2) az ideáltípus fogalma, használata a tudományos magyarázatokban, tudás, hit, egyéni és kollektív tudat, racionalitás, preferenciafogalmak (archimédész és lexikografikus preferencia), az értékek, érzelmek megnyilvánulása az attitűdökben, altruizmus, egoizmus, a norma összetevői, a társadalmi szerepek és a komplementaritás, reciprocitás, társadalmi helyzetek, közösség/kooperáció, harc/versengés, koordináció, cselekvés és döntés kapcsolata. 3) kétféle szabályszerűség (rend és szokás), a normatív cselekvések értelmezése, a társadalmi norma fogalma, deontikus logikai kitekintés, a norma típusai, normasértés, társadalmi szankció, jog, konvenció, erkölcs. 4) kényszermentes és kényszervezérelt társadalmi kapcsolat, a hatalom és uralom fogalma, hatalomforrások, hatalmi helyzetek. 5) uralomtípusok (karizmatikus, tradicionális, átértelmezett karizmatikus, racionális uralom), bürokráciaelmélet, hatalom és uralom kapcsolata. 6) a politikai cselekvések szabályszerűségei, hatalomkoncentráció, a hatalomkorlátozás történelmi formái, állam, államforma, demokráciaértelmezések, párt, civil társadalom, kormányzat, önkormányzatiság, választási rendszerek. 7) 1. zh. 8) a racionális döntések elmélete, a játékelmélet modellje, fogalomkészlete, egy játszma mint prototípus bemutatása, alapmodell jellemzése, komplementer játékok, szimmetrikus játékok. 9-10) alapjátékok bemutatása, sok példával: fogolydilemma, mártír, gyáva nyúl, önkéntes, hős, vezér, szarvasvadászat, háztulajdonos, két koordinációs és két harmónia játék. 11) a modell kiterjesztése, társadalmi szankció játékelméleti értelmezése, magasabbrendű játékok, aszimmetrikus játékok, többszereplős játékok, társadalmi dilemmák, evolúciós magyarázatok, szimulációs módszerek. 12) ismételt játékok, a reciprocitás stratégiájának karrierje, direkt reciprocitás, a stratégia fogalma, különböző stratégiák értékelése. indirekt reciprocitás, reputáció fogalma, reputációs értékelési módszerek bemutatása, presztízs. 13) méltányosságelméletek, erősreciprocitás; empirikus játékelmélet; viselkedési közgazdaságtan kísérleti játéka: ultimátumjáték, diktátorjáték, nyilvános javak játéka, bizalomjáték; állatkísérletek. 14) 2. zh.

Additional lecturers

Approval and validity of subject requirements