



TANTÁRGYI ADATLAP

JÁTÉKELMÉLET A TÁRSADALOMTUDOMÁNYOKBAN

BMEGT439798

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

JÁTÉKELMÉLET A TÁRSADALOMTUDOMÁNYOKBAN

Azonosító

BMEGT439798

A tantárgy jellege

kontaktórási tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
--------------	----------------

Előadás	2
---------	---

Gyakorlat	0
-----------	---

Laboratórium	0
--------------	---

Tanulmányi

teljesítményértékelés

(minőségértékelés)

típusa

félévközi

érdemjegy

Kreditszám

2

Tantárgyfelelős

<i>Neve</i>	<i>Beosztása</i>	<i>Email címe</i>
-------------	------------------	-------------------

Dr. Szakadát István	egyetemi docens	szakadat.istvan@gtk.bme.hu
---------------------	-----------------	----------------------------

Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Szociológia és Kommunikáció Tanszék

A tantárgy weblapja

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

A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: Szabadon választható tárgyak

Tantárgy szerepe: Szabadon választható

Ajánlott félév: 0

Szak: Pszichológia mesterszak - Ajánlott szabadon választható tárgyak

Tantárgy szerepe: Szabadon választható

Ajánlott félév: 0

Közvetlen előkövetelmények

Erős Nincs

Gyenge Nincs

Párhuzamos Nincs

Kizáró feltételek Nincs

A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2023.03.29.) az 580251/13/2023 iktatószámmon hozott határozatával, amely érvényes 2023.03.29-től.

2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

Célkitűzések

A tárgy hallgatása során a hallgatók megismerkednek a stratégiai gondolkodás kulcsfogalmaival, e fogalmakra épülő társadalomtudományi modellekkel. Az elmélet gyakorlati alkalmazásai kerülnek az oktatás fókuszába.

Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Ismeri a játékelmélettel leírható cselekvések szabályszerűségeinek leírásához szükséges fogalmakat, a legfontosabb összefüggéseket és elméleteket;
2. ismeri és érti az interdependens társadalmi kapcsolatokat legfontosabb vonásait
3. ismeri a játékelmélet nagyobb alkalmazási területeit, látja a köztük levő kapcsolatokat.

Képesség

1. Képes önálló tanulás megtervezésére, megszervezésére és végzésére.
2. képes megérteni és használni a játékelmélettel, stratégiai gondolkozással kapcsolatos témák jellemző szakirodalmát, könyvtári forrásait,
3. képes arra, hogy a mindennapi életben felismerje a játékelmélet által elemzett tipikus társadalmi helyzeteket, és a gyakorlatban hasznosítsa az elméletben tanultakat, képes használni kreativitását.

Attitűd

1. Nyitott a játékelmélet által folyamatosan termelt új információk megismerésére és befogadására;
2. együttműködik az ismeretek bővítése során az oktatóval és hallgató társaival,
3. folyamatos ismeretszerzéssel bővíti tudását, nyitott az információtechnológiai eszközök használatára.

Önállóság és felelősség

1. Nyitottan fogadja a megalapozott kritikai észrevételeket,
2. egyes helyzetekben – csapat részeként – együttműködik hallgatótársaival a feladatok megoldásában
3. gondolkozásában játékelméleti megközelítést alkalmaz a társadalmi jelenségek értelmezésére.

Oktatásmódszertan

Előadások, játékelméleti gyakorlatok.

Tanulástámogató anyagok

- A tantárgy elvégzéséhez szükséges oktatási anyagok, szakirodalom a kurzus moodle-oldaláról érhető el a hallgatóknak (edu.gtk.bme.hu) – Books, notes, downloadable materials (edu.gtk.bme.hu)

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

Általános szabályok

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények értékelését zárthelyi képezi, az órai jelenlét 70%-a.

Teljesítményértékelési módszerek

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása: 1. Részteljesítmény-értékelés: A zárthelyiben egyrészt a definíciós jellegű kérdésekre adott válaszok pontossága, másrészt a helyzetértékelős kérdésekre adott válaszok tartalmassága számít.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- összegző tanulmányi teljesítményértékelés : 100

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Érdemjegy-megállapítás

Jeles	95
Jeles	90–94
Jó	80–89
Közepes	60–79
Elégéséges	50–59
Elégtelen	< 50

Javítás és pótlás

A javítás és pótlás rendjét mindig a hatályos TVSZ szabályozza.

A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

részvétel a kontakt tanórákon	28
félévközi készülés a gyakorlatokra	12
felkészülés a teljesítményértékelésekre	20
összesen	60

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőt véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2023.03.13-án. Érvényes 2023.03.13-tól.

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

A félévben sorra vett témák

1) Bevezetés, Játékok két játékosal: Játékok normál alakban. 2) Bevezetés, Játékok két játékosal: Játékok normál alakban. 3) Játékok két játékosal: Szekvenciális játékok. 4) Nem kooperatív játékok normál alakban, Nash tétele. 5) A játékok extenzív formája. 6) Információ függvény. 7) Ismételt játékok. 8) Kooperatív játékok átvihető nyereménnyel. 9) Kooperatív játékok átvihető nyereménnyel. 10) Shapley érték. 11) Gazdasági játékok. 12) Gazdasági játékok. 13) Gyakorló óra. 14) Zh

1 -

További oktatók

Dr. Mészáros József

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és 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 Szociológia és Kommunikáció Tanszék vezetője hagyja jóvá.