



# TANTÁRGYI ADATLAP

## PIACI JÁTSZMÁK

### BMEGT30V200

# I. TANTÁRGYLEÍRÁS

## 1. ALAPADATOK

### Tantárgy neve

PIACI JÁTSMÁK

### Azonosító

BMEGT30V200

### 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

3

### Tantárgyfelelős

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

Dr. Ligeti Zsombor	egyetemi docens	ligeti.zsombor@gtk.bme.hu
--------------------	-----------------	---------------------------

### Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Közgazdaságtan Tanszék

### A tantárgy weblapja

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

### A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

### A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: **Gazdálkodási és menedzsment alapszak 2021/22/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **5**

---

Szak: **Kommunikáció és médiatudomány alapszak - kötelező tárgyak 2018-tól**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható**

Ajánlott félév: **0**

---

Szak: **Műszaki menedzser alapszak 2015/16/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **6**

---

Szak: **Műszaki menedzser alapszak 2017/18/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható**

Ajánlott félév: **3**

---

Szak: **Nemzetközi gazdálkodás alapszak 2018/19/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **3**

---

Szak: **Nemzetközi gazdálkodás alapszak 2020/21/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **3**

---

Szak: **Pénzügy és számvitel alapszak 2019/20/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható**

Ajánlott félév: **4**

---

Szak: **Gazdálkodási és menedzsment alapszak 2018/19/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **5**

---

Szak: **Nemzetközi gazdálkodás alapszak 2022/23/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Szabadon választható (C)**

Ajánlott félév: **5**

### Közvetlen előkövetelmények

*Erős* Nincs

*Gyenge* Nincs

*Párhuzamos* Nincs

*Kizáró feltételek* Nincs

**A tantárgyleírás érvényessége**

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2021.11.24.) az 581046/15/2021 iktatószámon hozott határozatával, amely érvényes 2021.11.24-től.

## 2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

### 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.

### Tanulmányi eredmények

#### 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. alapszinten ismeri a hálózatok elemzéséhez használt gráfelméleti alapfogalmakat,
4. ismeri a gazdasági hálózatok különféle meghatározásait és osztályozási rendszereit, a hálózati külső gazdasági hatások (externáliák) alapvető jellemzőit,
5. ismeri a skálafüggelenség jelenségét, a Watts-Strogatz-modell és a Barabási-Albert-modell alapvető jellemzőit,

#### 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.

#### Attitűd

1. folyamatos ismeretszerzéssel bővíti tudását,
2. nyitott az információtechnológiai eszközök használatára,
3. komplex megközelítést kívánó döntési helyzetekben is képes a szempontok teljes körű figyelembevételével és mérlegelésével meghozni döntéseit.

#### Önállóság és felelősség

1. önállóan végzi a tanult alapvető ökonometriai eszközökkel megoldható közgazdasági problémák végig-gondolását és adott források alapján történő megoldását,
2. nyitottan fogadja a megalapozott kritikai észrevételeket,
3. szakmai feladatainak elvégzése során együttműködik más szakterületek művelőivel is,
4. gondolkozásában a rendszerelvű megközelítést alkalmazza.

### Oktatásmódszertan

Előadások, számítási gyakorlatok, kommunikáció írásban és szóban, IT eszközök és technikák használata.

### Tanulástámogató anyagok

- Eric Rasmusen – Games and Information, Blackwell, 2006,
- Barabási Albert-László (2016): A hálózatok tudománya. Libri, Budapest,
- Handouts in the Moodle.

# II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

## A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

### Általános szabályok

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

### 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 két teljesítményértékelésen külön-külön el kell érni minimum 50%-os teljesítményt. B. Vizsgaidőszakban végzett teljesítményértékelés (vizsga)

### Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- 1. összegző tanulmányi teljesítményértékelés: 50%
- 2. összegző tanulmányi teljesítményértékelés: 50%
- összesen: 100%

### Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

### Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

### Érdemjegy-megállapítás

Jeles	92
Jeles	86–92
Jó	74–86
Közepes	62–74
Elégséges	50–62
Elégtelen	50

### 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 1. 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.

### A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

részvétel a kontakt tanórákon	14×2=28
felkészülés a teljesítményértékelésre	2×7=14
kijelölt írásos tananyag önálló elsajátítása	48
összesen	90

### A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőtestület véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2021.10.04-én. Érvényes 2021.10.04-től.

# III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

## TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

### A félévben sorra vett témák

- 1 Bevezetés I. Játékelmélet és a játszmák elemei
- 2 Bevezetés II. - Játékelmélet és a játszmák elemei
- 3 Európai Unió's játszmák
- 4 Kereskedelempolitikai játszmák
- 5 Árjátszmák
- 6 Világ- és geopolitikai játszmák
- 7 Aszimmetrikus információk I. - a megbízó-ügynök probléma
- 8 Aszimmetrikus információk II. - morális kockázat és kontraszelekció, jelzések
- 9 Bevezetés a hálózatok világába
- 10 Hálózati játszmák I.
- 11 Hálózati játszmák II.
- 12 Viselkedési közgazdaságtan
- 13 Játszmák és közgazdaságtan, ahol nem gondolnánk
- 14 Sloman's game

### További oktatók

Bánhidi Zoltán	tud. segédmunkatárs	banhidi.zoltan@gtk.bme.hu
Dr. Bernek Ágnes	főiskolai tanár	abernek@t-online.hu
Képes Petronella	PhD hallgató	kepes.petronella@gtk.bme.hu
Kupcsik Réka	tanársegéd	kupcsik.reka@gtk.bme.hu
Ráczy Tamás	tanársegéd	racz.tamas@gtk.bme.hu
Tóth-Bozó Brigitta	tanársegéd	toth-bozo.brigitta@gtk.bme.hu
Dr. Vigh László	egyetemi docens	vigh.laszlo@gtk.bme.hu

### 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 Közgazdaságtan Tanszék vezetője hagyja jóvá.