



SUBJECT DATASHEET

MARKET GAMES

BMEGT30V200

I. SUBJECT DESCRIPTION

1. SUBJECT DATA

Subject name

MARKET GAMES

ID (subject code)

BMEGT30V200

Type of subject

Contact lessons

Course types and lessons

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

Type of assessment

mid-term grade

Number of credits

3

Subject Coordinator

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

Dr. Ligeti Zsombor	associate professor	ligeti.zsombor@gtk.bme.hu
--------------------	---------------------	---------------------------

Educational organisational unit for the subject

Department of Economics

Subject website

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

Language of the subject

magyar - HU

Curricular role of the subject, recommended number of terms

Programme: **Business administration and management Bachelor's Programme from 2021/22/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **5**

Programme: **Communication and media studies Bachelor's Programme compulsory subjects from 2018**

Subject Role: **Elective**

Recommended semester: **0**

Programme: **Engineering Management Bachelor's Programme from 2015/16/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **6**

Programme: **Engineering Management Bachelor's Programme from 2017/18/Term 1**

Subject Role: **Elective**

Recommended semester: **3**

Programme: **International Management Bachelor's Programme from 2018/19/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **3**

Programme: **International Management Bachelor's Programme from 2020/21/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **3**

Programme: **Finance and Accounting Bachelor's Programme from 2019/20/Term 1**

Subject Role: **Elective**

Recommended semester: **4**

Programme: **Business Administration and Management Bachelor's Programme from 2018/19/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **5**

Programme: **International Management Bachelor's Programme from 2022/23/Term 1**

Subject Role: **Elective (C)**

Recommended semester: **5**

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: 581046/15/2021. Valid from: 24.11.2021.

2. OBJECTIVES AND LEARNING OUTCOMES

Objectives

Patterns examined by economics – such as the different levels of development of countries around the world or income inequalities – ultimately due to the interconnected decisions and applied strategies of individual actors or groups. These decisions are the result of games among agents. Within the course different games are simulated and modelled in which students can get to know decision-making and strategy-making steps in both theory and practice. The main goal of the course is to develop students' ability to create strategies which can be beneficiary for them in their everyday life

Academic results

Knowledge

1. the main concepts of game theory, the logical structure of the main theoretical models,
2. the economic effects of the asymmetric information. like a phenomenon,
3. the main graph-theoretic contexts, which are necessary for the analysis of networks.
4. the phenomenon of skale-free method, the Watts-Strogatz model and the Barabási-Albert model.
5. .

Skills

1. analyze the process of economic and political decision-making,
2. use the results of graph theory for analyzing everyday social problems,
3. express the thoughts in an orderly form orally and in writing.
4. .

Attitude

1. collaborate with their instructors and fellow students during the learning process,
2. gain knowledge and information,
3. are open to learn and adapt the methodology of information technology tools

Independence and responsibility

1. carry out independently the consideration of economic problems that can be solved with the learned basic econometric tools and solves them on the basis of given resources,
2. are open to accept reliable critical remarks,
3. co-operates with practitioners in other fields in the performance of his / her professional duties,
4. use a systems approach in thinking.

Teaching methodology

Lectures, computational exercises and communication in written and oral form, use of ICT tools and techniques.

Materials supporting learning

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

II. SUBJECT REQUIREMENTS

TESTING AND ASSESSMENT OF LEARNING PERFORMANCE

General Rules

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

Performance assessment methods

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)

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

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

Percentage of exam elements within the rating

Conditions for obtaining a signature, validity of the signature

Issuing grades

Excellent	92
Very good	86–92
Good	74–86
Satisfactory	62–74
Pass	50–62
Fail	50

Retake and late completion

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.

Coursework required for the completion of the subject

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

Approval and validity of subject requirements

0

III. COURSE CURRICULUM

THEMATIC UNITS AND FURTHER DETAILS

Topics covered during the term

- 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

Additional lecturers

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
Rácz 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

Approval and validity of subject requirements

0