

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Game Theory / Game Theory	
Ders Kodu / Course Code	UTF518	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Master with Thesis / Master with Thesis	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	1	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses		
Amacı / Purpose	Karar alma birimlerinin rekabetçi stratejilerini matematiksel olarak analiz etmek	
İçeriği / Content	Hafta Konular 1.Oyun Teorisine ilişkin temel kavramlar ve oyunların sınıflandırılması 2. Klasik oyun örnekleri: Mahkumlar Çıkmazı, Cinsiyetler Savaşı, Eşleşen Paralar, Geyik Avı, Koordinasyon Oyunu, Tavuk Oyunu 3 Pür stratejilerde baskınlık 4 Nash dengesi 5 Tam bilgi altında statik oyunlar: Strateji 6 Strateji öyküler: Örnek Olaylar 7 ARA SINAV 8. Tam bilgi altında dinamik oyunlar 9. Tam bilgili genişleyen biçimli oyunlar:Alan Uyg 10. Eksik bilgi altında statik oyunlar: Bayesyen oyunlar 11. Eksik bilgi altında dinamik oyunlar. 12. Eksik bilgili dinamik oyunlar: Alan Uygulamaları 13. Karma stratejiler: Alan Uygulamaları 14 Ardışık Hamleli Oyunlar: alan uygulamaları DÖNEM SONU SINAVI	

Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Dönem içi değerlendirme Ölçütleri (İlan Edilen) izlenmelidir.	
Staj Durumu / Internship Status		
Kitap / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Recep Kök, Ertuğrul Deliktaş (2003), Endüstri İktisadında Verimlilik Ölçme ve Strateji Geliştirme Teknikleri, DEU Matbaası, Birinci Baskı, İzmir * Dixit, Avinash K. ve Barry J. Nalebuff (1993) Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life, W. W. Norton & Company, USA. * Dixit, Avinash K. ve Barry J. Nalebuff (2008) The Art of Strategy: A Game Theorist's Guide to Success in Business and Life, W. W. Norton & Company, USA. * Gibbons, Robert (1992), Game Theory for Applied Economists, Princeton University Press, USA. * Osborne, Martin (2004), An Introduction to Game Theory, Oxford Press, USA. * Rosenthal, Edward C. (2011) The Complete Idiot's Guide To Game Theory, Penguin, USA	
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Prof. Dr. Recep KÖK	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	1 Firma ve endüstri düzeyinde rekabet gücüne yönelik strateji geliştirebilme 2 Piyasaları matematiksel olarak analiz edebilme 3 Stratejik düşünebilme ve optimal karar verebilme 4 Oyun teorisinin farklı sosyal bilim alanlarındaki yerini kavrayabilme 5 Oyun teorisini gündelik hayatta kullanabilm	
---	---	--

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		0
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		0
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Toplam / Total:	0	0	0
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 0.00/25.00 = 0.00 ~ 0.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 0.00 / 25.00 = 0.00 ~ 0.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15
1.1 Firma ve endüstri düzeyinde rekabet gücüne yönelik strateji geliştirebilme 2 Piyasaları matematiksel olarak analiz edebilme 3 Stratejik düşünebilme ve optimal karar verebilme 4 Oyun teorisinin farklı sosyal bilim alanlarındaki yerini kavrayabilme 5 Oyun teorisini gündelik hayatta kullanabilme /															

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high