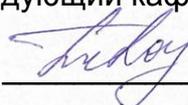


**МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой экономической теории
и мировой экономики
д.э.н., проф. Т.Н.Гоголева



18.05.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.08 Теория игр**

- 1. Код и наименование направления подготовки:** 38.04.01 Экономика
- 2. Профиль подготовки:** Экономика организаций и рынков
- 3. Квалификация выпускника:** магистр
- 4. Форма обучения:** заочная
- 5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:** кафедра экономической теории и мировой экономики
- 6. Составители программы:** Бондаренко Ю.В., д.т.н., профессор кафедры экономической теории и мировой экономики
- 7. Рекомендована:** Научно-методическим советом экономического факультета ВГУ от 20.04.2023 г., протокол №4
- 8. Учебный год:** 2023/2024 **Триместр:** 5

9. Цели и задачи учебной дисциплины

Цели изучения дисциплины:

- теоретическая и практическая подготовка студентов по современным математическим подходам к принятию решений о направлениях стратегического развития;
- развитие навыков применения полученных знаний в конкретных ситуациях на уровне предприятия, отраслевых рынков, региона, экономики в целом.

Задачи учебной дисциплины:

- овладеть основными понятиями и подходами к решению основных классов игровых задач (бескоалиционных антагонистических и неантагонистических, кооперативных и динамических игр, игр в условиях неопределенности и риска);
- углубить знания в области моделирования конфликтных ситуаций, прогноза, анализа и оценки последствий экономических решений;
- сформировать навыки использования принципов построения равновесных стратегий, в том, числе при выборе направления стратегического развития организации в условиях конкуренции;
- сформировать теоретическую базу прогнозирования экономической деятельности в условиях конфликта интересов.

10. Место учебной дисциплины в структуре ООП: дисциплина «Теория игр» относится к вариативной части блока Б1.

11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями) и индикаторами их достижения

Код	Название компетенции	Коды	Индикаторы	Планируемые результаты обучения
ПК-1	Способен готовить аналитические материалы для оценки мероприятий в области экономической политики и принятия стратегических решений на микро- и макроуровне на основе действующей нормативно-правовой базы	ПК-1.2	Оценивает на теоретическом и эмпирическом уровне направления стратегического развития организации	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none">- подходы к формализации и математическому описанию принятия решений в области стратегического развития организации в условиях конфликта;- основные понятия, методы и подходы к решению различных классов игровых задач, включая бескоалиционные антагонистические и неантагонистические, кооперативные и динамические, игры в условиях неопределенности и риска. <p>Умеет :</p> <ul style="list-style-type: none">- представлять формализованное описание конфликта при формировании и выборе направлений стратегического развития организации- применять аппарат теории игр для формирования равновесных стратегий в задачах стратегического развития организаций, в том числе в условиях конкуренции и сотрудничества;- анализировать и оценивать последствия принятия экономических решений в условиях конфликта с позиции и при учете интересов участников. <p>Владеет:</p> <p>навыками применения полученных теоретических знаний и практических умений в различных ситуациях на уровне предприятий, отраслевых рынков, региона, экономики</p>
ПК-3	Способен составлять прогноз основных социально-экономических	ПК-3.2	Владеет теоретической базой прогнозирования деятельности	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none">- основные направления использования теории игр для прогнозирования деятельности предприятий, отрасли, региона и экономики в целом в условиях конфликта, неопределенности и риска;

	показателей деятельности предприятия, отрасли, региона и экономики в целом с использованием современных технических средств и информационных технологий		предприятия, отрасли, региона и экономики в целом	Умеет: - осуществлять анализ и прогноз социально-экономических показателей деятельности предприятия в условиях конкуренции. Владеет: навыками осуществления прогноза и формирования сценария развития предприятия, рынка, региона, экономики в условиях противоречия интересов, в том числе с использованием современных информационных технологий.
--	---	--	---	---

12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час. — 3 ЗЕТ / 108 час.

Форма промежуточной аттестации — зачет с оценкой

13. Трудоемкость по видам учебной работы:

Вид учебной работы		Трудоемкость	
		Всего	По триместрам 5 триместр
Контактная работа		14	14
в том числе:	лекции	6	6
	практические	8	8
Самостоятельная работа		90	90
Промежуточная аттестация		Зачёт с оценкой - 4	Зачёт с оценкой - 4
Итого:		108	108

13.1. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
1. Лекции			
1.1	Понятие конфликта. Игра как модель конфликта	Понятие конфликта. Формальное описание конфликта. Ключевые особенности принятия стратегических решений в условиях конфликта. Понятие игры. Классификация игр. История развития теории игр в контексте актуальных исследований экономической теории и практики. Экономические приложения теории игр (экономическая теория стимулов и контрактов, анализ рынков с асимметричной информацией, теория аукционов).	Теория игр (экономический факультет)
1.2	Антагонистические игры в нормальной форме	Определение антагонистической игры в нормальной форме. Матричные игры. Ситуация равновесия. Смешанное расширение игры. Игры в условиях неопределенности и риска. Принципы оптимальности: Вальда, Сэвижда, Гурвица, максимакса, Байеса. Сравнительный анализ принципов оптимальности. Экономические приложения.	Теория игр (экономический факультет)
1.3	Неантагонистические игры в нормальной форме	Определение неантагонистической бескоалиционной игры в нормальной форме. Биматричные игры. Принципы оптимальности в бескоалиционных играх: равновесие по Нэшу, в доминирующих стратегиях, по Парето, Штакельбергу. Борьба за лидерство. Оценка и анализ оптимальных стратегий. Смешанное расширение игры. Олигополия. Формирование и анализ оптимальных стратегий в условиях несовершенной конкуренции.	Теория игр (экономический факультет)
1.4	Кооперативные игры	Задача о переговорах. Арбитражная схема Нэша. Игры в	Теория игр (эко-

		форме характеристической функции. Понятие дележа. Вектор Шепли. Задача распределения ресурсов.	номический факультет)
1.5	Динамические игры	Понятие динамической игры. Дерево игры. Ситуация равновесия по Нэшу. Подыгровое равновесие. Иерархические игры. Задача регулирования экономики как иерархическая двухуровневая игра. Игровые модели формирования стратегии развития региона, рынка, организации и прогнозирование развития.	Теория игр (экономический факультет)
2. Практические занятия			
2.1	Понятие конфликта. Игра как модель конфликта	Формальное описание задач принятия экономических решений в виде моделей теории игр	Теория игр (экономический факультет)
2.2	Антагонистические игры в нормальной форме	Нахождение ситуации равновесия в чистых стратегиях. Смешанное расширение игры. Методы решения матричных игр: графический, сведение к задаче линейного программирования. Решение игры в условиях неопределенности по различным критериям. Оценка и анализ. Решение игры в условиях риска. Критерий Байеса. Статистический анализ оптимальной стратегии.	Теория игр (экономический факультет)
2.3	Неантагонистические игры в нормальной форме	Формализация неантагонистического конфликта. Нахождение равновесий: в доминирующих стратегиях, по Нэшу, по Парето, по Штакельбергу. Сравнительный анализ. Определение, имеет ли место борьба за лидерство. Принятие оптимальных решений в условиях олигополии. Анализ и прогнозирование.	Теория игр (экономический факультет)
2.4	Кооперативные игры	Построение характеристической функции. Нахождение дележа. Вектор Шепли.	Теория игр (экономический факультет)
2.5	Динамической игры	Формирование дерева игры. Построение равновесных динамических стратегий. Иерархические игры. Игровые модели формирования стратегии развития региона, рынка, организации и прогнозирование развития.	Теория игр (экономический факультет)

13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Виды занятий (часов)			
		Лекции	Практические	Самостоятельная работа	Всего
1	Понятие конфликта. Игра как модель конфликта	1	1	10	12
2	Антагонистические игры в нормальной форме	2	2	20	24
3	Неантагонистические игры в нормальной форме	1	2	20	23
4	Кооперативные игры	1	2	20	23
5	Динамические игры	1	1	20	22
	Итого:	6	8	90	104

14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение дисциплины «Теория игр» включает лекционные занятия, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

На первом занятии студент получает информацию для доступа к комплексу учебно-методических материалов.

Лекционные занятия посвящены рассмотрению теоретических основ проектного менеджмента, ключевых принципов, базовых понятий, стандартов и методологий.

Практические занятия предназначены для формирования умений и навыков, закрепленных компетенций по ОПОП.

Самостоятельная работа студентов включает в себя проработку учебного материала лекций, разбор практико-ориентированных заданий, подготовку к зачету.

Для успешного освоения дисциплины рекомендуется подробно конспектировать лекционный материал, просматривать презентации по соответствующей теме, чтобы систематизировать изучаемый материал.

Промежуточная аттестация. В течение семестра обучающимся предлагается выполнить практико-ориентированные задания по каждой теме. К промежуточной аттестации, проводимой на последнем занятии, предоставляются выполненные задания. Промежуточная аттестация предполагает сдачу практико-ориентированных работ и ответ на теоретические вопросы.

Текущая аттестация проводится на основании теста.

При использовании дистанционных образовательных технологий и электронного обучения следует выполнять все указания преподавателя по работе на LMS-платформе, своевременно подключаться к online-занятиям, соблюдать рекомендации по организации самостоятельной работы.

15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

№ п/п	Источник
1	Мазалов, В. В. Математическая теория игр и приложения : учебное пособие для вузов / В. В. Мазалов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 500 с. — ISBN 978-5-8114-5627-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/153917
2	Колокольцов, В. Н. Математическое моделирование многоагентных систем конкуренции и кооперации (Теория игр для всех) : учебное пособие / В. Н. Колокольцов, О. А. Малафеев. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 624 с. — ISBN 978-5-8114-1276-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/168398

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
3	Костевич, Л. С. Исследование операций. Теория игр : учебное пособие / Л. С. Костевич, А. А. Лапко. — 2-е изд., перераб. и доп. — Минск : Вышэйшая школа, 2008. — 368 с. — ISBN 978-985-06-1308-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/65217 (дата обращения: 31.01.2022).
4	Колобашкина, Л. В. Информационные технологии принятия решений в условиях конфликта : учебное пособие : в 2 частях / Л. В. Колобашкина, М. В. Алюшин. — Москва : НИЯУ МИФИ, [б. г.]. — Часть 1 : Основы теории игр — 2010. — 164 с. — ISBN 978-5-7262-1263-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/75864
5	Болотский, А. В. Математическое программирование и теория игр : учебное пособие для вузов / А. В. Болотский. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 116 с. — ISBN 978-5-8114-8834-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/182126 (дата обращения: 31.01.2022).
6	Федорова, М. А. Теория игр : учебно-методическое пособие / М. А. Федорова. — Москва : Дело РАНХиГС, 2018. — 122 с. — ISBN 978-5-7749-1320-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/143394

в) информационные электронно-образовательные ресурсы:

№ п/п	Источник
7	Университетская библиотека on-line Режим доступа: https://biblioclub.ru/
8	ЭБС Лань. Режим доступа: http://www.e.lanbook.com
9	Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека online (доступ осуществляется по адресу: https://biblioclub.ru/);
10	Электронная библиотека технического ВУЗа «Консультант студента» (доступ осуществляется по адресу: https://www.studmedlib.ru/);

11	Теория игр (экономический факультет) / Ю.В. Бондаренко. – Образовательный портал «Электронный университет ВГУ». – Режим доступа: Курс: Теория игр (экономический факультет) (vsu.ru)
12	Теория игр. – НИУ ВШЭ. – Режим доступа: Теория игр (Game Theory) Coursera

16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

Для обеспечения самостоятельной работы студентов в электронном курсе дисциплины на образовательном портале «Электронный университет ВГУ» сформирован учебно-методический комплекс, который включает в себя: программу курса, учебные пособия и справочные материалы, методические указания по выполнению проекта. Студенты получают доступ к данным материалам на первом занятии по дисциплине.

Указанные в учебно-методическом комплексе учебные пособия и справочные материалы, приведены в таблице ниже:

№ п/п	Источник
1	Благодатских, А. И. Сборник задач и упражнений по теории игр : учебное пособие / А. И. Благодатских, Н. Н. Петров. — 2-е изд., испр. и доп. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 304 с. — ISBN 978-5-8114-1665-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/168661
2	Колобашкина, Л. В. Основы теории игр : учебное пособие / Л. В. Колобашкина. — 5-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2021. — 198 с. — ISBN 978-5-906828-81-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/166753

17. Информационные технологии, используемые для реализации учебной дисциплины, включая программное обеспечение и информационно-справочные системы (при необходимости)

Дисциплина реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, для организации самостоятельной работы обучающихся используется онлайн-курс, размещенный на платформе Электронного университета ВГУ (LMS moodle), а также другие Интернет-ресурсы, приведенные в п.15в.

Информационные технологии для реализации учебной дисциплины:

- технологии синхронного и асинхронного взаимодействия студентов и преподавателя посредством служб (сервисов) по пересылке и получению электронных сообщений, в том числе, по сети Интернет;

- сервис электронной почты для оперативной связи преподавателя и студентов.

18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенных оборудованием и техническими средствами обучения: специализированная мебель, проектор, экран для проектора, компьютер с возможностью подключения к сети "Интернет", проводной микрофон, комплект активных громкоговорителей

19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Наименования раздела дисциплины	Компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Оценочные средства
1	Понятие конфликта. Игра как модель конфликта	ПК-1	ПК-1.2	Контрольная работа, практико-

				ориентированные задания
2	Антагонистические игры в нормальной форме	ПК-1	ПК-1.2	Контрольная работа, практико-ориентированные задания
3	Неантагонистические игры в нормальной форме	ПК-1, ПК-3	ПК-1.2, ПК-3.2	Контрольная работа, практико-ориентированные задания
4	Кооперативные игры	ПК-1	ПК-1.2	практико-ориентированные задания
5	Динамические игры	ПК-1, ПК-3	ПК-1.2, ПК-3.2	практико-ориентированные задания
Промежуточная аттестация форма контроля – зачёт с оценкой				зачет Перечень вопросов, практико-ориентированные задания

20 Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

20.1 Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

- Контрольная работа.

Примерный вариант контрольной работы

№ 1. Найти верхнюю, нижнюю цены игры, равновесие в чистых стратегиях и цену игры (если они существуют) для игры, заданной матрицей:

$$A = \begin{pmatrix} 2 & 4 & 3 & 0 \\ 5 & 2 & 2 & 1 \\ 1 & 2 & 1 & 1 \end{pmatrix}.$$

№ 2. Свести игру к задаче линейного программирования (выписать задачи для первого и второго игроков). Выписать формулы расчета оптимальных стратегий и цены игры, если

$$A = \begin{pmatrix} 0 & -5 & 1 \\ 3 & 1 & -3 \\ 1 & 0 & 2 \end{pmatrix}.$$

№ 3. Найти графически оптимальные стратегии первого и второго игрока и цену игры, если она задана матрицей $A = \begin{pmatrix} 2 & 6 \\ 5 & 2 \end{pmatrix}$.

№ 4. Фирма изготавливает железобетонные панели, используя в качестве основного сырья цемент. В связи с неопределенным спросом на изделия потребность в сырье в течение месяца также не определена. Цемент поставляется в мешках, причем известно, что потребность может составлять 1500, 2000 или 2500 мешков с вероятностями 0,2; 0,5; 0,3 соответственно. Учитывая, что удельные затраты на хранение

неизрасходованного сырья равны 5 д.е., а удельные издержки дефицитности сырья (потери, связанные с отсутствием сырья на складе) равны 3 д.е., составить матрицу игры и определить оптимальные (с точки зрения минимизации издержек) стратегию управления запасами цемента на складе в условиях: а) неопределенности; б) риска.

Критерии оценивания контрольной работы

Для оценивания результатов работы используется 4-балльная шкала: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно». Соотношение показателей, критериев и шкалы оценивания результатов обучения.

Критерии оценивания	Шкала оценок
Обучающийся верно решил 4 задачи.	<i>Отлично</i>
Обучающийся верно решил 3 задачи	<i>Хорошо</i>
Верно решено 2 задания.	<i>Удовлетворительно</i>
Верно решено менее 2 заданий	<i>Неудовлетворительно</i>

Технология проведения

Тест проводится письменно, в течение 20 минут.

20.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств: вопросы к зачету, практико-ориентированные задания.

Примерные практико-ориентированные задания

Задание 1

Фирма А производит некоторый сезонный товар, имеющий спрос в течение n единиц времени, и который она может поставить на рынок в один из моментов i ($i = 1, \dots, n$).

Для конкурентной борьбы с фирмой А дочерняя фирма В концерна D, не заботясь о собственных доходах, производит аналогичный товар, который поступает на рынок в один из моментов j ($j = 1, \dots, n$). Цель фирмы В – разорение фирмы А, после чего, используя капитал концерна D, ей будет легко наверстать упущенное. Единственным законным средством фирмы В в конкурентной борьбе является выбор момента поставки товара на рынок, так как понижение цены на поставляемый товар запрещено определенным соглашением. Для разорения фирмы А фирма В должна минимизировать ее доходы. Пусть технология выпуска товара такова, что чем дольше он находится в производстве, и, следовательно, позже поступает на рынок, тем качество его выше, а реализуется товар только более высокого качества (так как цена на товары разного качества одна и та же). Доход от продажи товара в единицу времени составляет с денежных единиц.

Требуется построить функцию выигрыша фирмы А, где под выигрышем понимается доход этой фирмы, зависящий от складывающихся ситуаций. Используя функцию

выигрыша, составить матрицу игры для случая $n=4$ и выписать конкретный вид этой матрицы, который она приобретает в случае, когда доход $c=6$ денежным единицам.

Задание 2

1. Строительная организация заключила с заводом железобетонных изделий договор на ежедневную поставку раствора марки М150 на сумму 30 тыс. р. Если в течение дня раствор не поступает, организация несет убытки в размере 100 тыс. р. из-за простоя рабочих. Строительная организация может послать поставщику свой транспорт (дополнительные расходы – 4 тыс. р.), однако опыт показывает, что в 40 случаях из 100 транспорт возвращается ни с чем. Можно увеличить вероятность получения раствора до 80 %, если предварительно послать на завод своего представителя, однако это потребует дополнительных расходов в 4 тыс.р.

Можно заказать дневную норму раствора у другого, надежного поставщика по более высокой цене (до 50 %). Однако, кроме расходов на транспорт (4 тыс. р.), возможны дополнительные затраты в размере 8 тыс. р., связанные со сверхурочной работой бригад, реализующих лишней раствор, если в тот же день будет поставка завода ЖБИ. Какой стратегии следует придерживаться строительной организации, если заранее не известно, поступит или не поступит раствор завода ЖБИ?

2. В городе имеются 2 предприятия, которые, помимо своих основных изделий, могут выпускать для населения побочную продукцию одного и того же назначения, но разных типов. Первое предприятие может выпускать продукцию типов D_1, \dots, D_5 , а второе – типов M_1, \dots, M_5 . В городе найдет сбыт **1000*** единиц товара всех видов. Прогнозируемая доля сбыта продукции первым предприятием задана таблицей.

Таблица

Предприятие 1	Предприятие 2				
	M_1	M_2	M_3	M_4	M_5
D_1	0,5	0,5	0,4	0,5	0,2*
D_2	0,5	0,4	0,7	0,1*	0,6
D_3	0,2*	0,3	0,4	0,1	0,7
D_4	0,3	0,6	0,7	0,3	0,2
D_5	0,4	0,4	0,3	0*	0,2

Требуется определить количество игрушек каждого типа, выпускаемого каждым предприятием.

3. Компания производит некоторую скоропортящуюся продукцию. Затраты на производство одного ящика продукции равны 45 д.е. Компания продает каждый ящик по цене 95 д.е. Если ящик с продукцией не продается в течение месяца, то она портится, и компания не получает дохода. Вероятности того, что спрос на продукцию в течение месяца будет 6, 7, 8 или 9 ящиков, равны соответственно 0,1; 0,3; 0,5; 0,1. Сколько ящиков следует производить в течение месяца?

Задание 3

1. На рынке три продавца (A, B и C) продают товары трех видов: P_a , P_b и P_c соответственно (каждый продавец торгует одним видом товара), но товары P_b и P_c взаимозаменяющие, а товар P_a является взаимодополняющим к P_b и P_c . Продавцы могут выбрать один из двух павильонов для торговли. В случае, если в павильоне торгует один продавец (A, B или C), то средний доход составит (ден. ед.):

Павильон	A	B	C
1	7	5	5
2	9	9	3

Если в павильоне продаются дополняющие товары, то доход их продавцов возрастет на 50%, но если в одном павильоне продаются заменяющие товары, то доход продавцов уменьшается на 50%. Продавцы заранее направляют заявку администрации рынка, где указывают, в каком павильоне они будут продавать свой товар. Заявка подается в условиях отсутствия информации у каждого продавца о выборе других продавцов.

а) решите игру и предложите интерпретацию решения;

б) изменится ли решение, если один из продавцов узнает о выборе двух других?

в) изменится ли решение, если доход продавца A при работе во втором павильоне сократится до 6 ден. ед.?

2. Модель технического контроля за качеством продукции. Завод выпускает автомобили партиями по 100 штук. За каждую автомашину завод получает от концерна 1,3 ед. оплаты, из которых 1 ед. составляют премиальные, а 0,3 ед. предназначены для операций технического контроля (ОТК). Завод (игрок 1) может выпустить партию автомобилей либо с ОТК, либо без ОТК, увеличивая сумму премиальных.

С целью уменьшения производственного брака концерн решил привлечь независимую фирму, осуществляющую технический контроль за качеством продукции. Стоимость проверки автомобиля для фирмы составляет 0,12 ед. Если ОТК заводом не проводится, то автомобиль неисправен с вероятностью $\frac{4}{5}$. В случае обнаружения неисправностей завод обязан их устранить, затратив 0,3 ед., и заплатить дополнительно фирме 0,2 ед. из своих премиальных. Фирма (игрок 2) может либо проверить партию, либо отказаться от ее проверки.

Выигрышем первого игрока является ожидаемая сумма премиальных, полученная от концерна за партию автомобилей с учетом издержек на ОТК и возможных выплат фирме. Выигрышем второго игрока является ожидаемая сумма выплат, полученных от завода при проверке партии автомобилей с учетом затрат на эту проверку.

Выписать матрицы игры. Найти ситуации равновесия.

3.. Две конкурирующие компании (A и C) совершают ежедневный рейс из пункта B в пункт M. Количество билетов, предлагаемых компанией A – S_A , компанией C – S_C . Цена билетов зависит от рыночного спроса и определяется уравнением

$P = 200 - 0,1 S_A + S_C$. Удельные затраты на пассажира A (C_A) составляют 100 ден.ед., для компании C (C_C) – 60 ден. ед.

а) Определить:

- функцию прибыли каждой компании;
- равновесие Нэша.

б) Как изменится решение при изменении цены билетов ($P = 300 - 0,1 S_A + S_C$) и затрат компаний (например, по причине повышения цен на топливо): $C_A = 120, C_C = 95$?

Задание 4

1. Три предпринимателя (А, Б и В) принимают решение о создании совместного предприятия. Каждый из них зарабатывает 6, 18 и 30 ден. ед. соответственно. Объединяясь по двое, они могут получить: А и Б – 36, А и В – 48, Б и В – 54 ден. ед., а втроем – 62 ден. ед. Пойдут ли предприниматели на создание совместного предприятия, и если да, то в какой коалиции и как будут перераспределять выигрыш?

1. Будет ли отвергнут «равный» дележ, и если да, то какими коалициями?
2. Является ли данная игра существенной?
3. Проверьте наличие С-ядра и определите его.
4. Определите оптимальный дележ на основе n – ядра.
5. Определите вектор Шепли.
6. Сравните результаты решения этой игры и дайте содержательную интерпретацию.

2. Рассмотрим экономику с двумя капиталистами (игроки 1 и 2) и тремя рабочими (игроки 3, 4, 5). Каждый капиталист владеет двумя станками, на которых он не умеет работать. Каждый рабочий может произвести на любом станке 1 единицу продукции, причем станок не может использоваться несколькими рабочими и рабочий не может работать на нескольких станках одновременно.

- 1) Составить кооперативную игру, в которой выигрыш коалиции равен количеству произведенной ею продукции. Найти С-ядро этой игры.
- 2) Как изменится игра и ее С-ядро, если рабочий может одновременно обслуживать два станка?

Задание 5

1. В 1993 году европейский концерн Airbus инициировал разработку и введение в эксплуатацию нового типа самолета с большим числом посадочных мест, который мог составить конкуренцию знаменитому Boeing 747. Американский концерн Boeing, узнав об этой инициативе своего основного конкурента, решил противодействовать решению Airbus запуском проекта собственного нового самолета. В газете Business Week было опубликовано сообщение: «Боинг», ведущий в мире авиапроизводитель, объявил о разработке нового лайнера вместимостью 600-800 посадочных мест, который будет самым крупным и дорогим в истории самолетостроения».

Исследования возможностей рынка и индустрии позволили аналитикам компаний оценить платежи (в млрд. дол.) следующим образом: если компания Airbus не вступает в конкурентную борьбу, то выигрыши обеих компаний принимаются равными 0; в случае выхода вступления обеих компаний конкурентную борьбу их выигрыши определяются как -3 и -3, а если при этом Boeing отказывается от борьбы, то 0,3 и -1.

2. Монополист (P1) имеет возможность выйти на рынок (отрасль) с новым товаром (активная позиция) или нет (выжидательная позиция). В свою очередь, компания-аутсайдер, зная решение монополиста, выбирает одну из двух стратегий - выходить на рынок или занять выжидательную позицию. Выигрыши монополиста и аутсайдера определяются следующим образом: если монополист занимает активную позицию, и аутсайдер занимает активную позицию, то их выигрыши (-1, -1); если аутсайдер занимает выжидательную позицию, то (-1, 0). Если монополист занимает выжидательную позицию, а аутсайдер активную, то выигрыши (0, - 1); в случае принятия им выжидательной позиции, то (1, 1).

Построить дерево игры, найти подыгровое равновесие, ситуацию равновесия Нэша. Рассмотреть игру как статическую, найти ситуации равновесия.

2. Вы рассматриваете перспективы создания новой консалтинговой службы. Объем необходимых вложений на начальном этапе 200 тыс. дол. Существует 60%-ная вероятность, что спрос будет высоким в 1-й год. Если спрос будет высоким в первый год, то в последующие годы вероятности высокого и низкого спроса составят 80% и 20% соответственно. Если спрос будет низким в 1-й год, то в последующие годы вероятности высокого и низкого спроса составят 40% и 60% соответственно. При высоком спросе прогнозируемые доходы составят 500 тыс. дол. в год; при низком спросе прогнозируемые доходы равны 300 тыс. дол. в год. Вы можете прекратить предоставлять услуги в любой момент. Затраты, помимо связанных с использованием компьютера, прогнозируются в размере 140 тыс. дол. в год, вне зависимости от уровня спроса.

Если Вы решите не вкладывать деньги в консалтинговую службу, то сможете вложить их на практически безрисковой основе под 20% в год.

Если будет решено организовать консалтинговую службу, Вам необходимо будет решить вопрос с проведением компьютерных расчетов, составляющих основу деятельности. Один возможный вариант - купить сервер. Срок морального устаревания его 5 лет. Затраты будут состоять из первоначальных расходов в размере 150 тыс. дол. и ежегодных расходов на эксплуатацию в размере 20* тыс.

Альтернативный вариант — арендовать компьютерные ресурсы по мере необходимости. В этом случае затраты на аренду будут пропорциональны спросу и составят 30 % доходной части за вычетом оговоренных постоянных расходов в 140* тыс.

Во всех случаях никаких других издержек нет.

1) Постройте дерево решений, иллюстрирующее эти варианты и охватывающее 3 года.

2) Стоит организовать консалтинговую службу или безрисковый доход выгоднее? Рассмотрите итоги деятельности за два и три года.

3) Что лучше — купить компьютер или арендовать?

4) Предположим, что после 3 лет деятельности вы сможете продать службу, как отдельный бизнес в среднем за 350 тыс. дол. Какому ежегодному проценту прироста соответствует полученный вами доход?

5) Четко сформулируйте любые дополнительные допущения, которые вам потребуется сделать.

Перечень вопросов к зачету

1. Понятие конфликта. Формальное описание конфликта.
 2. Понятие игры. Классификация игр.
 3. Экономические приложения теории игр (экономическая теория стимулов и контрактов, анализ рынков с асимметричной информацией, теория аукционов).
 4. Определение антагонистической игры в нормальной форме.
 5. Матричные игры. Ситуация равновесия.
 6. Смешанное расширение игры.
 7. Игры в условиях неопределенности и риска.
- Принципы оптимальности: Вальда, Сэвижда, Гурвица, максима, Байеса. Сравнительный анализ принципов оптимальности.
8. Определение неантагонистической бескоалиционной игры в нормальной форме.
 9. Биматричные игры.
 10. Принципы оптимальности в бескоалиционных играх: равновесие по Нэшу, в доминирующих стратегиях, по Парето, Штакельбергу.
 11. Борьба за лидерство. Оценка и анализ оптимальных стратегий.
 12. Смешанное расширение игры.
 13. Олигополия. Формирование и анализ оптимальных стратегий в условиях несовершенной конкуренции.
 14. Задача о переговорах. Арбитражная схема Нэша.
 15. Игры в форме характеристической функции.
 16. Понятие дележа. Вектор Шепли.
 17. Задача распределения ресурсов.
 18. Формирование дерева игры.
 19. Построение равновесных динамических стратегий.
 20. Иерархические игры.
 21. Игровые модели формирования стратегии развития региона, рынка, организации и прогнозирования развития.

Технология проведения промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация включает письменный ответ студента на теоретический вопрос и решение практико-ориентированной задачи и проводится в течение 1,5 академических часа.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Результаты промежуточной аттестации оцениваются по 4-балльной шкале – «Отлично», «Хорошо», «Удовлетворительно», «Неудовлетворительно».

Соотношение показателей, критериев и шкалы оценивания результатов обучения.

Критерии оценивания	Шкала оценок
Обучающийся верно решил задачу и ответил на вопрос	<i>Отлично</i>
Обучающийся верно решил задачу, но теоретический ответ не является полным	<i>Хорошо</i>
В решении задачи имеются вычислительные ошибки, студент продемонстрировал знание базовых понятий.	<i>Удовлетворительно</i>
Решение задачи содержит логические ошибки, студент непонимание теоретического материала.	<i>Неудовлетворительно</i>

