

Testi del Syllabus

Resp. Did.	GILLI MARIO ROBERTO	Matricola: 001124
Anno offerta:	2015/2016	
Insegnamento:	F5601M085 - INFORMAZIONE, ISTITUZIONI E COMPORTAMENTO STRATEGICO	
Corso di studio:	F5601M - SCIENZE DELL'ECONOMIA	
Anno regolamento:	2014	
CFU:	8	
Anno corso:	2	
Periodo:	Primo Semestre	



Testi in italiano

Tipo testo

Testo

Lingua insegnamento

Lingua italiano

Contenuti

Programma dell'insegnamento

Questo corso è un'introduzione all'uso dell'economia dell'informazione e della teoria dei giochi, finalizzato al loro uso concreto nell'ambito dell'analisi di precisi modelli economici applicati.

Gli obiettivi generali del corso sono:

1. Comprendere come si modella il comportamento razionale in contesti di certezza e d'incertezza sia esogena che endogena
2. Usare la strumentazione introdotta per analizzare alcuni concetti fondamentali per la comprensione del comportamento strategico in condizioni di informazione simmetrica e asimmetrica, con particolare attenzione ai concetti di:
 - a. collusione
 - b. credibilità
 - c. reputazione.

Testi di riferimento

- P. K. Dutta, Strategies and Games, The MIT Press, 1999.
- H. S. Bierman - L. Fernandez, Game Theory with Economic Applications, Addison Wesley Publishing Company, 1993.
- Appunti a cura del docente

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione: il corso è finalizzato alla conoscenza e comprensione della teoria dei giochi come linguaggio per modellare concreti problemi di interazione strategica.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione: il corso è finalizzato alla applicazione degli strumenti evidenziati al punto precedente a semplici ma importanti contesti socio-economici.

Autonomia di giudizio: l'autonomia di giudizio degli studenti viene incoraggiata tramite la presentazione di problemi e la partecipazione attiva a lezioni ed esercitazioni.

Abilità comunicative: l'abilità comunicativa degli studenti viene stimolata proponendo la lettura personale di lavori di ricerca da esporre successivamente alla classe

Capacità di apprendimento: la capacità di apprendimento degli studenti viene stimolata presentando problemi socio-economici di attualità e testata tramite la presentazione evidenziata al punto precedente e la capacità di risolvere individualmente specifici modelli di interazione strategica.

Tipo testo	Testo
Prerequisiti	Non sono previsti prerequisiti
Metodi didattici	Lezione frontale in aula
Modalità di verifica dell'apprendimento	E' previsto un esame orale
Programma esteso	<p>Programma dell'insegnamento</p> <p>Questo corso è un'introduzione all'uso dell'economia dell'informazione e della teoria dei giochi, finalizzato al loro uso concreto nell'ambito dell'analisi di precisi modelli economici applicati.</p> <p>Gli obiettivi generali del corso sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere come si modella il comportamento razionale in contesti di certezza e d'incertezza sia esogena che endogena 2. Usare la strumentazione introdotta per analizzare alcuni concetti fondamentali per la comprensione del comportamento strategico in condizioni di informazione simmetrica e asimmetrica, con particolare attenzione ai concetti di: <ol style="list-style-type: none"> a. collusione b. credibilità c. reputazione.

Testi in inglese

Tipo testo	Testo
Lingua insegnamento	ITALIAN
Contenuti	<p>The course is an introduction to the use of economics of information and of game theory applied to the detailed analysis of specific applied economic models.</p> <p>The general objectives of the course are:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. to understand how to model rational behaviour in contexts with certainty and with exogenous and endogenous uncertainty; 2. to use the above formal tools to analyse some fundamental concepts to understand strategic behaviour with symmetric and asymmetric information, with specific attention to the concepts of <ol style="list-style-type: none"> a. collusion b. credibility c. reputation.
Testi di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> • P. K. Dutta, Strategies and Games, The MIT Press, 1999. • H. S. Bierman - L. Fernandez, Game Theory with Economic Applications, Addison Wesley Publishing Company, 1993. • Lecture notes.
Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> - Knowledge and understanding: the course aims to teach the practical use of game theory as a formal language to model concrete problems of strategic interaction - Ability to apply knowledge and understanding: the course aims to apply the above tools to simple but important socio-economic settings - Ability to inform judgements: the ability to inform judgements is incentivized through the presentation of specific problems and the students' active participation to the lectures - Ability to communicate information and idea: the ability to communicate information and idea is incentivized inducing the students to read and to present specific research papers - Learning skills: the students' learning skills are promoted presenting

Tipo testo

Testo

current important socio-economic problems and tested through the students' ability to solve simple specific models and through the above presentations.

Prerequisiti

- Basic calculus
- Elementary probability theory
- Standard economics.

Metodi didattici

- Lectures
- Classes
- Students reports

Modalità di verifica dell'apprendimento

- Group reports
- Written individual examination

Programma esteso

- The main topics are:
1. Decision theory
 2. Models of Strategic Interaction
 3. Complete, Imperfect and Incomplete Information
 4. Solution concepts for games: dominance and Bayesian rationality
 5. Nash and Bayes-Nash Equilibria
 6. Rationality and Equilibrium in extensive form games
 7. Applications
 - a. Oligopoly theory and entry deterrence
 - b. Electoral competition
 - c. Trade policies
 - d. Unemployment
 - e. Consistent macroeconomic policies
 - f. Signalling games
 - g. Credit rationing
 - h. Conflict models.