**SYLLABUS I LËNDËS: TEORI E LOJËRAVE – NIVELI MASTER**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Informatat themelore për lëndën** | | | |
| **Njësia akademike:** | Fakulteti Ekonomik | | |
| **Titulli i lëndës:** | Teori e lojërave | | |
| **Niveli:** | Studime master | | |
| **Statusi i lëndës:** | Zgjedhore | | |
| **Viti i studimeve:** | Viti I, Semestri II | | |
| **Numri i orëve në javë:** | 2+0 | | |
| **Kreditë ECTS:** | 4 | | |
| **Koha / Vendi:** |  | | |
| **Mësimdhënësi:** | Nimete Berisha | | |
| **Të dhënat kontaktuese:** | nimete.berisha@uni-pr.edu | | |
|  | | | |
| **Përshkrimi i lëndës:** | Teoria e lojrave është studimi i problemeve të vedimmarrjes të cilat përfshijnë më tepër se një agjent. Duke pasur parasysh përhapjen e problemeve të tilla në ekonomiks, teoria e lojrave është bërë vegël e rëndësishme metodologjike në shumë fusha të tij, përfshirë ekonomiksin industrial, ekonominë politike dhe tregtinë ndërkombtare. | | |
| **Qëllimet e lëndës:** | Lënda ka për qëllim paisjen e studentëve me dituri themelore mbi teorinë e lojrave të zbatuar në ekonomiks, duke vënë theks të veçantë në zbatime dhe shembuj, para teorisë së pastër. | | |
| **Rezultatet e pritshme të nxënies:** | Me përfundimin e lëndës, studentët duhet të jenë në gjendje të:   * paraqesin në mënyrë korrekte lojëra në formë normale dhe të zgjeruar * identifikojnë zgjidhjet e ekuilibirt për lojërat statike * identifikojnë zgjidhjet e ekuilibrit për lojërat dinamike * tregojnë njohuri mbi karakteristikat informacionale të një loje dhe ndikimin e tyre në zgjidhjen e saj * kenë zhvilluar shkathtësitë teknike të nevojshme për të zbatuar veglat e teorisë së lojërave në probleme ekonomike * analizojnë rezultatet e fituara nga eksperimentet ekonomike, reflektojnë në mënyrë kritike mbi implikacionet e të sjellurit të nxjerra nga eksperimentet dhe observimet e botës reale. | | |
|  | | | |
| **Ngarkesa e studentit (duhet të jetë në përputhje me Rezultatet e Nxënies të studentit)** | | | |
| **Aktiviteti** | **Orë mësimore** | **Ditë/Javë** | **Gjithsej** |
| Ligjëratat | 2 | 8 | 16 |
| Teori/Punë në laborator/Ushtrime | 2 | 7 | 14 |
| Punë praktike |  |  |  |
| Përgatitje për test intermediar | 1 | 2 | 2 |
| Konsultime me mësimdhënësin |  |  |  |
| Puna në terren | 2 | 2 | 4 |
| Testi, punimi seminarik | 3 | 8 | 24 |
| Detyrë shtëpie | 2 | 15 | 30 |
| Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi) | 6 | 1 | 6 |
| Përgatitja për provimin final | 2 | 2 | 4 |
| Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final) |  |  |  |
| Projektet, prezantimet, etj. |  |  | **100** |
| Shto ndonjë aktivitet tjetër që nuk është në tabelë... |  |  |  |
| **Total** |  |  |  |
|  | | | |
| **Metodat e mësimdhënies:** | *Ligjërata, ushtrimet gjatë orëve të mësimit, detyra shtëpie individuale.* | | |
| **Metodat e vlerësimit:** | *(Kufiri i kalueshmërisë së lëndës është 50%.*  *Detyrat individuale të kryera në klasë 30%;*  *Detyrat individuale të kryera në shtëpi 30%;*  *Vlerësimi nga testet 15%;*  *Provimi final 25%.)* | | |
|  | | | |
| **Literatura primare:** | S. Tadelis, *Game Theory: An Introduction,* Princeton University Press (2013) | | |
| **Literatura shtesë:** | P Dutta, *Strategies and Games: Theories and Practice,* MIT Press, 1999 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Java** | **Titulli i ligjëratës** |
| ***Java 1:*** | Vendimmarrja racionale: Problemi i vendimmarrjes me një person |
| ***Java 2:*** | Hyrje në pasiguri dhe kohë |
| ***Java 3*:** | Lojërat statike të informacionit komplet: Hyrje |
| ***Java 4:*** | Racioanliteti dhe njohuritë e përbashkëta |
| ***Java 5:*** | Ekuilibri i Nash-it |
| ***Java 6*:** | Strategjitë mikse |
| ***Java 7:*** | Lojërat dinamike të informacionit komplet: Hyrje |
| ***Java 8:*** | Kredibiliteti dhe racionaliteti sekuencial |
| ***Java 9:*** | Lojërat shumëfazëshe |
| ***Java 10:*** | Lojërat e përsëritura |
| ***Java 11*:** | Pazarllëku strategjik |
| ***Java 12*:** | Lojërat statike të informaciont jokomplet: lojërat bayes-iane |
| ***Java 13*:** | Aukcionet dhe ofertat kompetitive |
| ***Java 14*:** | Dienjimi i mekanizmave |
| ***Java 15*:** | Lojërat dinamike të informacionit jokomplet |

|  |
| --- |
| **Politikat akademike dhe Kodi i Sjelljes** |
| *Ora mësimore fillon dhe përfundon me kohë.*  *Mjetet që përdorën gjatë orëve të mësimit duhet të pastrohen dhe të ruhen në fund të orës mësimore.*  *Telefonat mobil/të mençur dhe pajisjet tjera elektronike (p.sh. iPod-ët) duhet të fikën (apo të kurdisen në vibrim) dhe të mos ekspozohen gjatë orëve të mësimit.*  *Laptopët dhe kompjuterët tabletë lejohen të përdorën vetëm në heshtje; aktivitetet tjera siç janë kontrollimi i e-mailit personal apo shfletimi i ueb-faqeve në internet janë të ndaluara.* |

**Shënim | Nëse 3 detyra të klasës të një studenti vlerësohen nën 50%, atëherë ai/ajo do ta humb të drejtën që t’i nënshtrohet provimit final. Vlerësimi bëhet nga 0-100 %.**