

Theorie des jeux (EM054M5C)

Programme	PGE
Unité d'enseignement / ECTS / Parcours/Spécialisation(s)	UE : Théorie des jeux : 5 ECTS. <ul style="list-style-type: none">• PGE 2A - Management Général Avancé (MGA)
Discipline	Economie
Année	2020
Semestre	B
Ouvert aux visiteurs	non
Nombre de places disponibles	50

Responsable du cours

Nicolas EBER

Intervenants

Intervenant	Population	Mail
Nicolas EBER	Population	Nicolas.Eber@unistra.fr

Format du cours

Langue de travail :	Français
Volume horaire en présentiel :	27 h
Heures de travail totales à prévoir par l'étudiant :	108 h

Track du cours

Track : Présentiel

Track "Présentiel" :

La présence en cours / TD ainsi que la participation aux contrôles continus et terminaux sont obligatoires. L'évaluation vise à valoriser le travail en présentiel, toute absence non justifiée sera sanctionnée (cf. règlements de scolarité) et prise en compte au niveau de la notation (cf. modalités d'évaluation).

Track "Autonome" :

La participation aux contrôles continus et terminaux est obligatoire. L'étudiant est libre d'assister ou non au cours.

Dans toutes les formations Masters et celles réalisées en apprentissage, la présence en cours / TD et aux épreuves intermédiaires et terminales est entièrement obligatoire. Seul le track « Présentiel » est possible.

Contribution pédagogique du cours au programme

En quoi ce cours participe au programme :

LEARNING GOAL 1 : Les étudiants maîtriseront les connaissances et les outils les plus récents dans les domaines du management en général.

Students will understand state-of-the-art management concepts and tools and use them appropriately.

Les étudiants maîtriseront les concepts et outils managériaux les plus récents et sauront les utiliser de manière appropriée.

Students will implement appropriate methodologies to develop appropriate solutions for business issues.

Les étudiants mettront en œuvre des méthodologies adéquates afin de trouver des solutions adaptées aux problématiques d'entreprise.

Descriptif

Ce cours propose une initiation intuitive, interactive et ludique à la théorie des jeux. Une fois les principaux concepts de théorie des jeux présentés, ceux-ci seront appliqués au domaine du management.

Organisation pédagogique

Face-à-face

Cours magistral

Interactivité

Objectifs pédagogiques

A l'issue du cours, l'étudiant(e) devrait être capable de / d' ... :

- **Décrire** un problème stratégique à partir des outils de la théorie des jeux
- **Interpréter** une situation en termes de théorie des jeux
- **Formuler** un problème à l'aide de la théorie des jeux
- **Analyser** un problème stratégique de manière rigoureuse
- **Concevoir** les solutions d'un problème stratégique à l'aide de la théorie des jeux
- **Choisir** stratégiquement en appliquant la théorie des jeux

Plan / Sommaire

1. Introduction
2. Les concepts de base
3. Les stratégies mixtes
4. Jeux dynamiques
5. Le dilemme du prisonnier
6. Le dilemme du prisonnier répété
7. Les jeux de coordination
8. Jeux « pathologiques » statiques
9. Jeux « pathologiques » dynamiques

Prérequis nécessaires

Notions clés à maîtriser :

Connaissances en :

Aucun prérequis.

Supports pédagogiques

Logiciels

■

Bibliographie recommandée

Ouvrages principaux :

EBER N. [2018], Théorie des jeux, Dunod (4ème édition).

Littérature complémentaire :

Travaux de recherche de l'EM :

EBER N. [2018], Théorie des jeux, Dunod (4ème édition).

Modalités d'évaluation

Evaluation finale : semaine d'examens

écrite (60 min) / individuelle / Français / pondération : 100%

précisions : Tous documents autorisés

Cette évaluation sert à mesurer LO1.2, LO1.3

Motifs d'exclusion du cours

Les comportements tels que...

arrivées tardives / départs anticipés / sorties de salle intempestives pendant le cours

consommation ostentatoire de nourriture et de boissons

utilisation de smartphones & d'ordinateurs portables pour des raisons non liées au cours

lectures non liées au cours

discussions non liées au cours

comportements irrespectueux vis-à-vis de l'enseignant

... peuvent conduire à l'exclusion du cours.