| Të dhëna bazike të lëndës | |
|---|---|
| **Njësia akademike:** | FSHMN, Universiteti i Prishtinës |
| **Titulli i lëndës:** | Teoria e lojërave |
| **Niveli:** | Bachelor |
| **Statusi lëndës:** | Obligative |
| **Viti i studimeve:** | III-të |
| **Numri i orëve në javë:** | 3+3 |
| **Vlera në kredi – ECTS:** | 6 |
| **Koha / lokacioni:** | |
| **Mësimdhënësi i lëndës:** | Qëndrim Gashi |
| **Detajet kontaktuese:** | qendrim.gashi@uni-pr.edun |
| | |
| **Përshkrimi i lëndës** | Kjo lëndë i mundëson studentëve të kuptojnë dhe përdorin nocione dhe teknika të teorisë së lojërave. Do të jepen shembuj dhe ide bazike të lojërave me strategji. Do të studiohen lojërat me lëvizje sekuenciale dhe ato me lëvizje të njëkohshme, si dhe kombinimi i tyre. Lojërat me shumë zero dhe jozero do të trajtohen poashtu, sikurse paqartësia dhe informatat në një lojë. Gjithashtu do të studiohen lëvizjet strategjike, dilema e të burgosurit, lojërat me përsëritje, lojërat me aksion kolektiv si dhe lojërat evolutive. |
| **Qëllimet e lëndës:** | Kuptimi dhe përdorimi i nocioneve dhe teknikave bazë të teorisë së lojërave, si dhe zbatimi i tyre në probleme konkrete financiare. |
| **Rezultatet e pritura të nxënies:** | Në fund të lëndës studentët pritet që, ndër të tjera: të kuptojnë dallimin ndërmjet vendimeve dhe lojërave, t'i klasifikojnë lojërat, t'i kuptojë strategjitë, t'i zbatojë njohuritë e fituara në tregje dhe financa. |
| | |
| | |
| **Metodat e vlerësimit:** | Vlerësimi i parë (kollokuium): 15%<br>Vlerësimi i dytë (kollokuium): 15%<br>Detyrat e shtëpisë: 15%<br>Projekte: 15%<br>Vijimi i rregullt: 10%<br>Provimi final: 30%<br>Total: 100% |
| **Literatura** | |
| **Literatura bazë:** | A. Dixit, S. Skeath & D. Reiley, *Games of Strategy (3rd Edition)*, W.W. Norton & Co. 2009, New York. |

| | |
|---|---|
| | Open Yale Courses, Econ 159, *Game Theory*: http://oyc.yale.edu/economics/econ-159<br><br>J. Watson. *Strategy: An Introduction to Game Theory*, Norton 2002<br><br>P.K. Dutta. *Strategies and Games: Theory And Practice*, MIT 1999 |
| **Literatura shtesë:** | Peter Morris, *Introduction to Game Theory*, Springer-Verlag, 1994 New York.<br><br>Martin J. Osborne & Ariel Rubinstein, *A Course in Game Theory*, 1994 MIT Press. |

**Plani i dizajnuar i mësimit:**

| **Java** | **Ligjërata që do të zhvillohet** |
|---|---|
| ***Java e parë:*** | Shembuj dhe ide bazike të lojërave me strategji. |
| ***Java e dytë:*** | Elementet e një loje. Të menduarit strategjik. |
| ***Java e tretë*:** | Lojërat me lëvizje sekuenciale. |
| ***Java e katërt:*** | Lojërat me lëvizje të njëkohshme: strategjitë diskrete. |
| ***Java e pestë:*** | Lojërat me lëvizje të njëkohshme: strategjitë e vazhdueshme. |
| ***Java e gjashtë*:** | Kombinim i lojërave me lëvizje sekuenciale dhe të njëkohshme. |
| ***Java e shtatë:*** | Kollokuium |
| ***Java e tetë:*** | Lojërat me shumë zero. |
| ***Java e nëntë:*** | Lojërat me shumë jozero. |
| ***Java e dhjetë:*** | Paqartësia dhe informatat. |
| ***Java e njëmbëdhjetë*:** | Lëvizjet strategjike. |
| ***Java e dymbëdhjetë*:** | Dilema e të burgosurit dhe lojërat me përsëritje. |
| ***Java e trembëdhjetë*:** | Kollokuium |
| ***Java e katërmbëdhjetë*:** | Lojërat me aksion kolektiv. |
| ***Java e pesëmbëdhjetë*:** | Lojërat evolutive. |

| **Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:** |
|---|
| Studentët do të vijojnë mësimin me rregull dhe do t'i kontribuojnë atmosferës kolegjiale e profesionale, duke e respektuar Statutin e Universitetit të Prishtinës dhe rregullat e tjera të universitetit e Fakultetit. Në veçanti, studentët nuk do të kenë sjellje që përbëjnë plagjarizëm, bashkëpunim të palejueshëm, kopjim të testeve nga të tjerët ose lejim i të tjerëve për ta kopjuar testin, mashtrim ose përdorimin i çfarëdo mjeti për mashtrim në test. |