



# Kursplan

för kurs på grundnivå

**Nationalekonomiskt strategiskt tänkande**

**Economic strategic thinking**

**7.5 Högskolepoäng**

**7.5 ECTS credits**

<b>Kurskod:</b>	EC2109
<b>Gäller från:</b>	VT 2012
<b>Fastställt:</b>	2011-09-15
<b>Institution</b>	Nationalekonomiska institutionen
<b>Huvudområde:</b>	Nationalekonomi
<b>Fördjupning:</b>	G1F - Grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

## Beslut

Denna kursplan är fastställd av Nationalekonomiska institutionens styrelse 15 september 2011.

## Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till kursen

Nationalekonomi I, 30 hp, eller motsvarande

## Kursens uppläggning

Provkod	Benämning	Högskolepoäng
210A	Nationalekonomiskt strategiskt tänkande	7.5

## Kursens innehåll

Kursen syftar till att utifrån grundläggande spelteori och experimentell ekonomi förmedla en djupare förståelse för strategiskt tänkande på marknader och inom företag, politik och vardagsliv. Spelteori, eller interaktiv beslutsteori som är en mer passande benämning, handlar om situationer då konsekvensen av att handla på ett visst sätt beror på vad andra aktörer gör. Exempel på sådana situationer är allt från företag som konkurrerar på en marknad, politiker som positionerar sig inför ett val, fiskare som fiskar i samma sjö, budgivare i en auktion till hur studenter håller ordning i korridorssköket. Medan spelteorin till stor del handlar om hur rationella aktörer borde handla i sådana situationer, handlar experimentell ekonomi om att undersöka i vilken utsträckning människor faktiskt beter sig i enlighet med teorin. Kursen kommer till stor del att bygga på diskussion utifrån enkla klassrumsexperiment som genomförs i början av föreläsningarna. Kursens fokus är de viktigaste spelteoretiska principerna och hur dessa kan tillämpas i verkligheten, inte den bakomliggande matematiskt formulerade teorin.

## Förväntade studieresultat

Efter att ha genomgått kursen förväntas studenten kunna

Kunskaper och förståelse:

- Studenten ska ha en god förståelse för spelteoretiska aspekter på strategiskt beslutsfattande.
- Studenten ska kunna redogöra för olika strategiska typsituationer, såsom sociala dilemman, koordinationsproblem, spel med blandade motiv och nollsummespel.
- Studenten ska kunna redogöra för grundläggande spelteoretiska begrepp såsom Nash-jämvikt, itererad

elimination av dominerade strategier och sekventiella lösningsbegrepp.

- Studenten ska även ha viss kunskap om i vilken utsträckning människor beter sig i enlighet med teorin i experimentliknande situationer.

Färdighet och förmåga:

- Studenten ska ha en god förståelse för de grundläggande strategiska begrepp och principer som lärs ut i kursen, men också vilka underliggande antaganden som är kritiska för analysen och som kanske inte alltid är uppfyllda i praktiken.

- Studenten förväntas självständigt kunna tillämpa analysverktygen på relevanta problem.

### **Undervisning**

Undervisningen sker i form av föreläsningar. Undervisningsspråket är engelska.

### **Kunskapskontroll och examination**

Kursen examineras genom en skriftlig tentamen.

Betygssättning sker enligt en sjugradig målrelaterad betygsskala: För godkänt resultat finns betygen A, B, C, D och E där A är högst och E är lägst. För underkänt resultat finns F och FX där F är lägre FX.

Betygskriterier:

\* A (Utmärkt): Studenten kan uttömmande och nyanserat förklara relevanta resonemang inom samtliga under kursen berörda delområden. Studenten kan också för ett givet problem motivera vilken/vilka modeller som är relevanta för att analysera problemet, korrekt genomföra analysen samt diskutera vilka begränsningar som vidlåder denna.

\* B (Mycket bra): Studenten kan förklara essensen i relevanta resonemang inom flertalet under kursen berörda delområden. Studenten kan också på ett givet problem tillämpa relevanta modeller samt ha en förståelse för analysens begränsningar.

\* C (Bra): Studenten kan förklara huvuddragen i relevanta resonemang inom de flesta under kursen berörda delområden. Studenten kan också analysera typexempel på problem som berörts under kursen.

\* D (Tillfredsställande): Studenten kan förklara huvuddragen i relevanta resonemang inom många under kursen berörda delområden. Studenten kan också på ett huvudsakligen korrekt sätt analysera typexempel på problem som berörts under kursen.

\* E (Tillräckligt): Studenten kan förklara huvuddragen i de mest centrala resonemangen som berörts under kursen och har en viss allmän kännedom om andra modeller och resonemang.

\* FX (Otillräckligt): Studenten kan inte förklara huvuddragen i de mest centrala resonemangen som berörts under kursen.

\* F (Helt otillräckligt): Inga krav.

För student som fått betyget FX eller F på ett prov finns inga restriktioner på hur många gånger man får genomgå prov för att uppnå lägst betyget E.

### **Övergångsbestämmelser**

Om kursen upphör ges möjlighet att examineras på kursen vid tre tillfällen under tre terminer efter det att kursen upphör.

### **Kurslitteratur**

Dixit, A., Skeath, S. och David H. Reiley, Games of Strategy, senaste utgåvan, W. W. Norton.

Artiklar.