

Način polaganja i ocenjivanja

Aktivnosti

Testovi+ Igre na času + Domaći zad. + Eksperiment	500 poena (može i više)
Završni test (ili Kolokvijum x 2)	500 poena
Ukupno	1000 poena
+ Studija slučaja/Primer primene (opciono)	do 200 poena

Obavezno je osvojiti na završnom testu bar 250 poena ukupno (od 500). Ostale aktivnosti nisu obavezne. Čim prikupite preko 500 poena, *položili ste*. Ostaje samo da odlučite da li ste zadovoljni tom ocenom ili želite bolju.

Studenti koji ne dolaze redovno na nastavu i ne rade testove tokom semestra, deo predispitnih poena mogu da nadoknade kroz dodatnu aktivnost (Studija slučaja/Primer primene). Isto važi i za one koji ne budu zadovoljni ocenom.

Formiranje ocene

Poeni	Ocena:
501-600	6
601-700	7
701-800	8
801-900	9
901-	10

Uputstva i pojašnjenja:

Igre na času

Studenti učestvuju u igrama na času kroz koje savladavaju delove gradiva (edukativne igre). Ove igre se igraju na velikom broju časova.

Domaći zadaci

Studenti dobijaju na e-mejl materijal koji treba da pročitaju i/ili odgovore na nekoliko pitanja u cilju pripreme za rad na sledećem času. Ovo nisu testovi provere znanja već priprema koja je poželjna radi lakšeg savladavanja gradiva.

Eksperimenti

Studenti učestvuju u eksperimentalnim igrama, radi savladavanja koncepata iz oblasti Bihejvioralne teorije igara.

Online testovi

Tokom semestra će biti tri online testa provere znanja (od kuće). Ovi testovi nose max 300 poena ako su u potpunosti tačno rešeni. Namera je da se studenti navedu da kontinuirano rade i uče, ali i sami provere koliko su zaista savladali gradivo. Nakon svakog testa, studenti će biti upoznati sa tačnim odgovorima kao i osvojenim poenima. Ovi testovi ne mogu da se padnu, a na neki način pomažu i smeravaju studenta za završni ispit. Pretpostavka je da jedni drugima nećete diktirati tačne odgovore, bez pokušaja da ih samostalno rešavate.

Završni test/kolokvijum

Sadrži i teorijska pitanja i zadatke. Kroz zadatke se proverava znanje modeliranja strateških situacija, tehnike za određivanje rešenja, veštine tumačenja rešenja i prevođenja u odluku. Posebno se ceni strateško razmišljanje u interaktivnim situacijama.

Dodatne aktivnosti:

Studije slučaja

Kompletno uputstvo i zahtevi za izradu studije slučaja dati su samoj studiji. Od Vas se očekuje da pokažete kako znanje tako i kreativnost, ali da budete koncizni i da imate u vidu da ste unajmljeni od nekog ko se možda ne razume u teoriju igara, ali se itekako razume u profit.

Prilikom ocenjivanja, boduje se

- Tačnost dobijenih rezultata (osnovni zahtevi klijenta)
- Kvalitet (i obim) dopunskih analiza i razmatranja
- Kvalitet i konciznost preporuke
- Profesionalnost prilikom pisanja preporuke

Studiju slučaja možete raditi samostalno ili u paru. Na raspolaganju su dve studije slučaja, od kojih birate jednu, onu koja vam se više sviđa ili koja Vas najviše inspiriše. Vodite računa da postoje zahtevi koji nemaju jednoznačan odgovor, i baziraju se na Vašim idejama, strateškim sposobnostima i kreativnosti, te izbegavajte prepisivanje.

Izuzetno urađena studija može biti nagrađena i bonus poenima!

Primer primene iz realnog života

Da bi se premostio jaz između analitičkih alata i njihove primene u poslovnim i drugim situacijama realnog sveta, od Vas se očekuje da pripremite analizu realnog problema, odnosno realne situacije. Primer primene podrazumeva da prepoznate neku realnu situaciju u kojoj postoje elementi teorije igara i može biti iz Vašeg svakodnevnog života (ličnog, poslovnog, političkog...), ali i iz filma, knjige, dnevne štampe, sporta,...

Potrebno je dati opis situacije, zatim napraviti vezu sa elementima i konceptima teorije igara uz obaveznu analizu. Ukoliko je moguće, primeniti modeliranje i rešavanje, kao i dopunsku analizu. Voditi računa o referenciranju na korišćenu literaturu!

Ovaj zadatak možete raditi samostalno, u paru, ili troje u timu. Ukoliko samostalno radite, obim rada treba da bude bar 6000 karaktera (bez spejsova), ukoliko radite u paru, bar 8000 karaktera, a tim od troje, bar 10000 karaktera.

Literatura

Osnovna i sasvim dovoljna literatura: Kuzmanović, M., Teorija igara, FON, Beograd, 2017.

Za one koji su više zainteresovani, knjige će biti postavljene na google drive (na engleskom jeziku)

Komunikacija vezana za predmet odviđaće se putem e-mejla teorija.igara@gmail.com

Predavači

Marija Kuzmanović, kabinet C203

Biljana Panić, kabinet 309