

1.	<b>Field of study</b>	<b>Econophysics</b>
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term), 2018/2019 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Analiza decyzji

**Module code:** 0305-1EF-17-46

**1. Number of the ECTS credits:** 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
1EF_46_1	rozumie cywilizacyjne i społeczne znaczenie ekonofizyki	KEF_W01	4
1EF_46_2	Zna podstawowe pojęcia i zagadnienia teorii gier	KEF_W06	2
1EF_46_3	posługuje się rachunkiem prawdopodobieństwa, potrafi poprawnie oszacować prawdopodobieństwa zajścia określonego zdarzenia	KEF_U05	3
1EF_46_4	potrafi zastosować metody teorii gier do poszukiwania optymalnych rozwiązań ekonomicznych oraz do podejmowania decyzji	KEF_U10	4
1EF_46_5	rozumie społeczne aspekty stosowania zdobytej wiedzy i umiejętności oraz związaną z tym odpowiedzialność	KEF_K08	2

### 3. Module description

<b>Description</b>	<p>Podczas wykładów omawiane są następujące zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Paradoks Monty Halla i dlaczego popełniamy błędy w prostej ocenie szansy?</li> <li>-Dwa systemy myślenia: intuicyjny i refleksyjny oraz ich konsekwencje w podejmowaniu decyzji</li> <li>-Decyzje podejmowanych w warunkach ryzyka</li> <li>-Wpływ mechanizmów percepcji na błędne postrzeganie i interpretowanie danych</li> <li>-Heurystyki reprezentatywności i dostępności oraz wynikające z nich błędy</li> <li>-Psychologiczne pułapki myślenia i ich wpływ na podejmowanie decyzji</li> <li>-Decyzje podejmowane intuicyjnie</li> <li>-Korelacje a związki przyczynowo-skutkowe</li> <li>-Gry a Naturą i ich wykorzystanie do podejmowania decyzji</li> <li>-Iteracyjna redukcja strategii zdominowanych, twierdzenie o medianie wyborców</li> <li>-Podejmowanie decyzji przez konkurujące firmy</li> </ul>
--------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gra w cykora i jej przykłady</li> <li>-Wykorzystanie gry wojna płci</li> <li>-Schemat gry Jastrzębie i gołębie oraz jego wykorzystanie</li> <li>-Dylemat więźnia, jego zastosowania</li> </ul> <p>Zajęcia laboratoryjne obejmują praktyczną realizację zagadnień omawianych podczas wykładów, tj.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Praktyczne metody analizy informacji: po nitce do kłębka, weryfikacja hipotez</li> <li>-Wybór priorytetów a efektywność działania – gra symulacyjna.</li> <li>-Myślenie lateralne i sekwencyjne i ich zastosowania do rozwiązywania problemów</li> <li>-Analiza pułapek myślenia w podejmowaniu decyzji</li> </ul>
<b>Prerequisites</b>	Podstawy statystyki i teorii gier.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
1EF_46_w_1	aktywność na zajęciach	Udział w ćwiczeniach, odpowiedzi ustne; udział w dyskusji; skala ocen 2-5; ocena końcowa równa średniej ocen cząstkowych	1EF_46_3, 1EF_46_4, 1EF_46_5
1EF_46_w_2	egzamin	Egzamin w formie pisemnej lub ustnej złożony z kilku pytań otwartych	1EF_46_1, 1EF_46_2, 1EF_46_5

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
1EF_46_fs_1	lecture	wykład wybranych zagadnień z wykorzystaniem pomocy audiowizualnych.	15	praca z podręcznikiem , lektura uzupełniająca	20	1EF_46_w_2
1EF_46_fs_2	discussion classes	rozwiązywanie zadań rachunkowych na tablicy: analiza, wybór metody, przeprowadzenie obliczeń i dyskusja wyników; wyprowadzenie niektórych wzorów i omówienie wybranych przykładów zasygnalizowanych na wykładach, dyskusja; możliwość wykorzystania komputerów	15	przyswojenie wiedzy z wykładów; praca z podręcznikiem;	20	1EF_46_w_1