

1.	Nazwa kierunku	ekonofizyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Analiza decyzji

**Kod modułu:** 0305-1EF-17-46

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 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_W05	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. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Podczas wykładów omawiane są następujące zagadnienia: -Paradoks Monty Halla i dlaczego popełniamy błędy w prostej ocenie szansy? -Dwa systemy myślenia: intuicyjny i refleksyjny oraz ich konsekwencje w podejmowaniu decyzji -Decyzji podejmowanych w warunkach ryzyka -Wpływ mechanizmów percepcji na błędne postrzeganie i interpretowanie danych -Heurystyki reprezentatywności i dostępności oraz wynikające z nich błędy -Psychologiczne pułapki myślenia i ich wpływ na podejmowanie decyzji -Decyzje podejmowane intuicyjnie -Korelacje a związki przyczynowo-skutkowe -Gry a Naturą i ich wykorzystanie do podejmowania decyzji -Iteracyjna redukcja strategii zdominowanych, twierdzenie o medianie wyborców -Podejmowanie decyzji przez konkurujące firmy
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<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>Wymagania wstępne</b>	Podstawy statystyki i teorii gier.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
1EF_46_w_1	aktywność na zajęciach	Udział w ćwiczeniach, odpowiedzi ustne; udział w dyskusji; skala ocen 2-5; ocena końcowa równa średniej ocen częściowych	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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
1EF_46_fs_1	wykład	wykład wybranych zagadnień z wykorzystaniem pomocy audiowizualnych.	15	praca z podręcznikiem , lektura uzupełniająca	20	1EF_46_w_2
1EF_46_fs_2	konwersatorium	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