

Код та назва дисципліни	1-ф06-34 Теорія ігор: мистецтво стратегічного мислення у житті та бізнесі / Game theory: the art of strategic thinking in life and business
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	05 Соціальні та поведінкові науки: 051 Економіка; 07 Управління та адміністрування: 071 Облік і оподаткування; 072 Фінанси, банківська справа та страхування; 073 Менеджмент; 075 Маркетинг; 076 Підприємництво, торгівля та біржова діяльність; 24 Сфера обслуговування: 241 Готельно-ресторанна справа; 242 Туризм; 29 Міжнародні відносини: 292 Міжнародні економічні відносини
Кафедра	Економічного моделювання, обліку та статистики (ЕМО)
П.І.П. НПП (за можливості)	канд. екон. наук Тростянська К.М.
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс: 2-4. Семестр: будь-який
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	базові знання з основ економіко-математичних досліджень
Що буде вивчатися	Вивчаються моделі конфліктних ситуацій, де рішення одного гравця впливає на виграш або втрати інших, механізми взаємодії між гравцями у конкурентному середовищі, розробка оптимальних стратегій та прогнозування результатів стратегічного вибору гравців.
Чому це цікаво/треба вивчати	Дисципліна допомагає розвивати навички аналізу та розробки стратегій в умовах конфліктних ситуацій, що корисно як у професійній, так і у особистій сфері.
Чому можна навчитися (результативності)	Дисципліна сприяє розвитку стратегічного мислення, формує навички аналізу ситуацій, прийняття рішень та розробки стратегій, що корисно як в особистому житті, так і в бізнесі.
Як можна користуватися набутимизнаннями і уміннями (компетентності)	Знання теорії ігор корисне для менеджерів та підприємців при розробці бізнес-стратегій, управлінні конфліктами та взаємодії з конкурентами. Дисципліна допомагає розуміти політичні процеси, виборчі кампанії та міжнародні конфлікти, що дозволяє аналізувати їх ефективність та передбачати результати. Знання корисні для вирішення конфліктних ситуацій в особистому та професійному житті.
Інформаційне забезпечення	навчально-методичний комплекс дисципліни; навчально-методичні та наукові джерела; MS Office 365, MS Teams, MS Forms, MS PowerPoint, MS Excel Osborne, Martin J. An Introduction to Game Theory. <i>Oxford University Press</i> . 2020. pp. 271–277. Rasmusen E. Games and Information (4th ed.). <i>Wiley</i> . 2007. 560p. URL: http://www.rasmusen.org/GI/download.htm
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	лекції та практичні заняття в інтерактивній формі з використанням інформаційно-комунікативних технологій
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	без обмежень
Мінімальна кількість здобувачів	-