

EM054M5C

Programme

PGE
PGE 2A - Supply chain management

UE

Théorie des jeux

Semestre

B

Discipline

Economie

Volume horaire

27 H

Nombre de places

45

Ouvert aux visiteurs

Oui

Langue



Responsable



Nicolas EBER

Liste des intervenants

Intervenant(s)	Email	Volume horaire CM
Nicolas EBER	Nicolas.Eber@unistra.fr	27 h

Contribution pédagogique du cours au programme

LEARNING GOAL 1 : Les étudiants maîtriseront les connaissances et les outils les plus récents dans les domaines du management en général.

Students will identify a business organization's operational and managerial challenges in a complex and evolving environment.

Les étudiants identifieront les enjeux stratégiques et managériaux d'une entreprise dans un environnement complexe et en mutation.

Students will understand state-of-the-art management concepts and tools and use them appropriately.

Les étudiants maîtriseront les concepts et outils managériaux les plus récents et sauront les utiliser de manière appropriée.

Students will implement appropriate methodologies to develop appropriate solutions for business issues.

Les étudiants mettront en œuvre des méthodologies adéquates afin de trouver des solutions adaptées aux problématiques d'entreprise.

Descriptif

Ce cours propose une initiation intuitive, interactive et ludique à la théorie des jeux. Une fois les principaux concepts de théorie des jeux présentés, ceux-ci seront appliqués au domaine du management.

Organisation pédagogique

Face à face

- Cours magistral

En groupe

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Interactivité

- Jeux (pédagogiques, de rôle, de simulation)

Autres

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Objectifs pédagogiques

Domaine cognitif

A l'issue du cours, l'étudiant(e) devrait être capable de / d'...

- - (niv. 1) **Décrire** un problème stratégique à partir des outils de la théorie des jeux
 - - (niv. 2) **Interpréter** une situation en termes de théorie des jeux
 - - (niv. 3) **Formuler** un problème à l'aide de la théorie des jeux
 - - (niv. 4) **Analyser** un problème stratégique de manière rigoureuse
 - - (niv. 5) **Concevoir** les solutions d'un problème stratégique à l'aide de la théorie des jeux
 - - (niv. 6) **Choisir** stratégiquement en appliquant la théorie des jeux
-

Domaine affectif

A l'issue du cours, l'étudiant(e) devrait être capable de / d'...

Aucun domaine affectif n'a pour le moment été associé à ce cours

Plan / Sommaire

1. Introduction
 2. Les concepts de base
 3. Les stratégies mixtes
 4. Jeux dynamiques
 5. Le dilemme du prisonnier
 6. Le dilemme du prisonnier répété
 7. Les jeux de coordination
 8. Jeux « pathologiques » statiques
 9. Jeux « pathologiques » dynamiques
-

Prérequis nécessaires

Connaissances en / Notions clés à maîtriser

Aucun prérequis.

Supports pédagogiques

Outils obligatoires pour le cours

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Documents tous formats

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Plateformes Moodle

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Logiciels

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Autres plateformes électroniques

Aucun élément de cette liste n'a été coché.

Bibliographie recommandée

Ouvrages principaux

EBER N. [2018], Théorie des jeux, Dunod (4ème édition).

Littérature complémentaire

Aucun ouvrage n'a été renseigné.

Travaux de recherche de l'EM : Veillez à mobiliser au moins une ressource

Peuvent être renseignés les manuels coordonnés, les traductions de manuel, les études de cas traduites etc...

EBER N. [2018], Théorie des jeux, Dunod (4ème édition).

Modalités d'évaluation

Liste des modalités d'évaluation

Evaluation finale Semaine d'examens

Ecrite (60 min) / individuelle / Français / pondération : 100 %

Précisions : Tout matériel (ordinateur, ouvrages, documents, etc.) autorisé.

Cette évaluation sert à mesurer LO1.2, LO1.3