

## ΘΕΩΡΙΑ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

### (1) ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ & ΑΝΑΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ – ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ Στατιστική & Αναλογιστικά – Χρηματοοικονομικά Μαθηματικά		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	333-2007	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΘΕΩΡΙΑ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΑΙΓΝΙΩΝ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	6	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	ΟΧΙ		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>			

### (2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα έχουν κατανοήσει <ul style="list-style-type: none"> <li>- ποιες υποθέσεις χρειάζονται για να δημιουργηθεί μία θεωρία επιλογής</li> <li>- γιατί χρειαζόμαστε τη θεωρία αναμενόμενης χρησιμότητας και πώς ερμηνεύονται αποκλίσεις συμπεριφοράς από αυτήν</li> <li>- πώς αλληλοεπιδρούν λήπτες αποφάσεων που διαφέρουν ως προς τις προτιμήσεις ή/και ως προς τα κίνητρά τους (χρηματοοικονομικοί διαπραγματευτές, επιχειρήσεις, ψηφοφόροι, κυβερνήσεις) βάσει της θεωρίας παιγνίων.</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
Το μάθημα αποσκοπεί στην απόκτηση των ακόλουθων γενικών ικανοτήτων: <ul style="list-style-type: none"> <li>ήψη αποφάσεων</li> <li>- εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</li> <li>- προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</li> <li>- αυτόνομη και ομαδική εργασία</li> </ul>

### (3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Προβλήματα στατιστικών αποφάσεων, συνάρτηση κινδύνου και απώλειας, τυχαίοι κανόνες αποφάσεων, κριτήρια αποφάσεων minimax και Bayes και εφαρμογές στην επίλυση στατιστικών παιγνίων, πλήρεις και ουσιαστικά πλήρεις κλάσεις κανόνων αποφάσεων, εφαρμογές σε θέματα εκτιμητικής και ελέγχου υποθέσεων, κ.α.

**(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Εξ αποστάσεως	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Επικοινωνία με τους φοιτητές μέσω e-mail και e-class	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	36
	Αυτοτελής μελέτη	80
	Επίλυση Ασκήσεων - Εργασίες	34
	Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)	<b>150</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Η αξιολόγηση των φοιτητών γίνεται μέσω τελικής εξέτασης (100%), η οποία περιλαμβάνει επίλυση προβλημάτων και ερωτήσεις ανάπτυξης. Εργασίες κατά τη διάρκεια του εξαμήνου προωθούν την ομαδική εργασία, την κριτική σκέψη, την εξοικείωση με την οικονομική πραγματικότητα και δύνανται να ενισχύσουν τον βαθμό της τελικής εξέτασης υπό μορφή μπόνους.</p> <p>Οι φοιτητές με μαθησιακές δυσκολίες εξετάζονται προφορικά.</p>	

**(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

1. Martin J. Osborne (2010) Εισαγωγή στη Θεωρία Παιγνίων (*Μετάφραση*), Εκδόσεις Κλειδάριθμος
2. Itzhak Gilboa (2010) Rational Choice, MIT Press
3. Prajit K. Dutta & Wouter Vergote (2022) Strategies and Games (*Second Edition*), MIT Press
4. Martin Peterson (2017) An Introduction to Decision Theory, Cambridge University Press
5. Peter P. Wakker (2010) Prospect Theory, Cambridge University Press
6. Ronald A. Howard & Ali E. Abbas (2023) Foundations of Decision Analysis (*First Edition*), Pearson
7. Ali E. Abbas (2018) Foundations of Multiattribute Utility, Cambridge University Press

- Αρθρογραφία

Επιλεγμένα άρθρα σε επιστημονικά περιοδικά οικονομικής θεωρίας, όπως *Games and Economic Behavior* και *American Economic Review*.