

Spieltheorie – 12AMM/11AMB – Wintersemester 2013/2014

Inhalt

1. Einführung
 - 1.1. Entwicklung der Spieltheorie
 - 1.2. Einführende Beispiele
 - 1.3. Gegenstand der Spieltheorie, Klassifikation der Spiele
2. Spiele in extensiver Form
3. Matrixspiele
 - 3.1. Problemstellung
 - 3.2. Gemischte Strategien
 - 3.3. Matrixspiele und lineare Optimierung
 - 3.4. Das Lösen von Matrixspielen
 - 3.5. Ergänzungen
4. Nichtkooperative n -Personen-Spiele
 - 4.1. Problemstellung und Lösungskonzept
 - 4.2. Ergebnisse und Probleme
 - 4.3. Bimatrixspiele
5. Spieltheoretische Modelle der Ökonomie
 - 5.1. Das Cournotsche Oligopol
 - 5.2. Das Walras-Modell
6. Kooperative Spiele
 - 6.1. Grundbegriffe
 - 6.2. Lösungskonzepte

Empfohlene Literatur

1. Rauhut, B.; Schmitz, N.; Zachow, E.: Spieltheorie. Teubner (Stuttgart), 1979
2. Morris, P.: Introduction to Game Theory. Springer, 1994
3. Owen, G.: Game Theory. Saunders, 1968

Belege und Prüfung

Die Form der Prüfung wird nach Anzahl der Teilnehmer festgelegt: mündliche Prüfung bei weniger als 7 Teilnehmern, Klausur (90 Minuten) andernfalls.

Es gibt drei Belege mit insgesamt 9 Aufgaben. Die Bearbeitung von mindestens 7 Aufgaben ist Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung.