Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuar (saat/hafta)
Oyun Teorisi ve Stratejileri	END3860	2	4	2	0	0

Önkoşullar	Yok

Yarıyıl	Güz, Bahar

Dersin Dili	İngilizce, Türkçe
Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
Ders Kategorisi	Uzmanlık/Alan Dersleri
Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze

Dersi Sunan Akademik Birim	Endüstri Mühendisliği Bölümü
Dersin Koordinatörü	Kadriye Büşra Yılmazer Kaya
Dersi Veren(ler)	Kadriye Büşra Yılmazer Kaya
Asistan(lar)ı	

Dersin Amacı	Dersin amacı oyun teorisini anlamak ve gerçek olaylar üzerinde uygulamaktır.
Dersin İçeriği	Karar Vermenin Gerekliliği/Karar Ağaçları, Temel Prensipleri Ve Uygulamaları / Yararlılık Kavramı, Önemi Ve Örnekleri / Oyun Teorisi, Örnekler / İki Kişi Sıfır Toplamlı Oyunların Optimal Çözümü / Karışık Stratejiler / (2 X N) Ve (M X 2) Tipindeki Oyunların Grafik Çözümü / (Mxn) Tipi Oyunların LP İle Çözümü
Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Öğrenciler oyun teorisi ve stratejiler hakkındaki bilgilerini kullanırlar.
2	Öğrenciler modelleme hakkındaki bilgilerini kullanırlar.
3	Öğrenciler iki kişili oyun modellerinin çözüm yaklaşımları hakkındaki bilgilerini kullanırlar.
4	Öğrenciler n kişili oyun modellerinin çözüm yaklaşımları hakkındaki bilgilerini kullanırlar.
5	Öğrenciler iş birlikçi oyunlar hakkında bilgilerini kullanılar.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Karar analizine genel giriş	Ders Notları Bölüm 1
2	Oyun Teorisi (Oyuncu, strateji, iki oyunculu sıfır toplamlı kavramları)	Ders Notları Bölüm 2
3	Oyun Teorisi (Oyuncu, strateji, iki oyunculu sıfır toplamlı kavramları)	Ders Notları Bölüm 2
4	İki oyunculu sıfır toplamlı oyunların optimum çözümü	Ders Notları Bölüm 2
5	İki oyunculu sıfır toplamlı oyunların optimum çözümü	Ders Notları Bölüm 2
6	Karma stratejili oyunların çözümü	Ders Notları Bölüm 3
7	Karma stratejili oyunların çözümü	Ders Notları Bölüm 3
8	Midterm 1 / Practice or Review	
9	Oyunların grafik ile çözümü	Ders Notları Bölüm 4

10	Oyunların grafik ile çözümü	Ders Notları Bölüm 4
11	Oyunların doğrusal programlama ile çözümü	Ders Notları Bölüm 5
12	Oyunların doğrusal programlama ile çözümü	Ders Notları Bölüm 5
13	Oyunların doğrusal programlama ile çözümü	Ders Notları Bölüm 5
14	Oyunların doğrusal programlama ile çözümü	Ders Notları Bölüm 5
15	Örnek uygulamalar	Ders Notları Bölüm 6
16	Final	

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	1	30
Sunum/Jüri		
Projeler		
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	30
Final	1	40
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		60
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		40
TOPLAM		100

AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	2	26
Laboratuar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	1	13
Derse Özgü Staj			
Ödev	1	10	10
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler			
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20

Toplam İşyükü	89
Toplam İşyükü / 30(s)	2.97
AKTS Kredisi	3

Diğer Notlar	Yok