

PROGETTO per la parte di GIOCHI SU RETI

Considerare un problema reale e ricavare i dati necessari per rappresentarlo come gioco non cooperativo o cooperativo, applicando poi se possibile gli appropriati concetti di soluzione (criterio di dominanza, equilibrio di Nash, induzione a ritroso, nucleo, vettore di Shapley).

Per gruppi di al massimo 4 studenti.

| Scadenza | Da parte della docente | Da parte degli studenti partecipanti |
|---|--|---|
| 28 novembre | | Proposta di progetto di circa 1 pagina (via mail) |
| 30 novembre | Approvazione del progetto, con eventuali modifiche (via mail) | |
| 8 dicembre | | Consegna, indicando la data preferita per il colloquio (via mail) |
| 11 - 18 - 21 dicembre + eventuali altre date | Colloquio (con possibile domanda sul tipo di giochi non trattato nel progetto – non cooperativi o cooperativi) | |

Struttura

Titolo

Autori, Anno accademico

Riassunto

1. Introduzione (problema da studiare e dati utilizzati)
2. Costruzione del gioco
3. Applicazione dei concetti considerati al gioco
4. Conclusione
5. Bibliografia

Formato

File Word, carattere Times New Roman 12, al massimo 20 pagine.