

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 gli appropriati concetti di soluzione (criterio di dominanza, equilibrio di Nash, induzione a ritroso, nucleo, vettore di Shapley).

Per gruppi al massimo di 4 studenti.

Scadenza	Da parte della docente	Da parte degli studenti partecipanti
30 ottobre		Proposta di progetto di circa 1 pagina (via mail)
31 ottobre	Approvazione del progetto, con eventuali modifiche (via mail)	
17 novembre		Consegna, indicando la data preferita per il colloquio (via mail)
20 - 30 novembre (date e orari da stabilire)	Breve colloquio (1-2 domande specifiche sul progetto)	
appelli scritti		Alcuni esercizi di Teoria dei giochi su reti

Struttura del progetto

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.