

SYLABUS PRZEDMIOTU W SZKOLE DOKTORSKIEJ

Tytuł	<i>Ekonomia eksperymentalna i behawioralna</i>
Tytuł w jęz. ang.	Experimental and Behavioral Economics

Status przedmiotu	obowiązkowy dla: <i>ogólny SzD</i>
	do wyboru dla:

Autor/autorzy sylabusa:	Zespół :	koordynator: dr Michał Lewandowski
		członek zespołu
		członek zespołu

Sygnatura przedmiotu:

Część A

1. Syntetyczna charakterystyka przedmiotu (*główne hasła – około 400 znaków*):

Klasykne modele ekonomiczne opierają się na racjonalnych zachowaniach. Są normatywne, tj. mówią nam, jak należy podejmować decyzje. Często są one uzasadnione argumentami ewolucyjnymi – ci, którzy nie zachowują się racjonalnie, najprawdopodobniej znikną z rynku lub nauczą się unikać błędów, które mogą prowadzić do straty.

W rzeczywistości ludzie często nie zachowują się racjonalnie, jednak nie znikają z rynku. Czy tak jest, ponieważ klasyczne modele pomijają jakieś ważne aspekty problemu. A może dlatego, że rynki nie są wystarczająco przejrzyste, aby ujawnić błędy popełniane przez ludzi. A może te zachowania to nie są błędy, lecz stają się racjonalne w bogatszym modelu, który uwzględnia pewne ważne aspekty problemu, które były pominięte w modelu klasycznym?

Eksperymenty z zakresu ekonomii są wykorzystywane do testowania różnych modeli ekonomicznych, aby odpowiedzieć na pytania podobne do powyższych. Jesteśmy zainteresowani tym, jak ludzie naprawdę się zachowują, nie tylko, jak ludzie powinni się zachowywać. To tutaj psychologowie i ekonomiści behawioralni mają coś do powiedzenia.

Ten kurs jest próbą zrozumienia, w jaki sposób ludzie naprawdę podejmują decyzje (ekonomia behawioralna) i testowania konkurencyjnych modeli, które próbują uchwycić prawdziwe zachowanie ludzi.

2. Słowa kluczowe (*3 – 6 słów*):

Eksperymenty, behawioralna teoria gier, behawioralna ekonomia

Część B

Przedmiotowe efekty uczenia się		Powiązanie z efektami uczenia się dla SzD
Wiedza (liczba efektów od 2 do 5)		
W.1	Student powinien znać podstawowe metody eksperymentalne stosowane w ekonomii - w szczególności w teorii decyzji i teorii gier.	W_2, W_3
W.2	Student powinien znać najczęściej replikowane odkrycia eksperymentalne, tj. paradoksy klasycznej teorii, takie jak paradoksy oczekiwanej użyteczności, paradoksy dyskontowanej użyteczności, najpowszechniejsze odchylenia od przewidywań teorii gier itp.	W_2, W_3
W.3	Student powinien znać najbardziej popularne modele behawioralne, które próbują wyjaśnić dane eksperymentalne.	W_2, W_3
Umiejętności (liczba efektów od 2 do 5)		
U.1	Student powinien być w stanie właściwie zaprojektować eksperyment ekonomiczny wykorzystywany do testowania dobrze znanych teorii ekonomicznych.	U_8
U.2	Student powinien być w stanie wskazać główne mocne i słabe strony głównych modeli behawioralnych podejmowania decyzji i teorii gier	U_1
Kompetencje społeczne (liczba efektów od 1 do 3)		
K.1	Student powinien być w stanie argumentować lub przekonywać innych o sile i słabości głównych modeli behawioralnych podejmowania decyzji i teorii gier	K_1, K_3

Część C

Semestralny plan zajęć:

1. Planowanie i przeprowadzanie eksperymentów w ekonomii
2. Testowanie maksymalizacji preferencji
3. Psychologia wyboru – efekty: menu, status quo, sformułowania, utopionych kosztów, przeciążenia wyborem
4. Preferencje zależne od kontekstu: awersja do strat, ograniczone zdolności poznawcze w odniesieniu do uwagi i pamięci
5. Wybór bez maksymalizacji: *satisficing*, wnioskowanie motywowane
6. Psychologia wyboru w sytuacji niepewności: paradoksy Allais, efekt izolacji, zależność od punktu odniesienia, efekt odbicia, awersja do strat
7. Teoria perspektywy: oryginalna, skumulowana oraz trzeciej generacji
8. Teoria subiektywnej oczekiwanej użyteczności
9. Awersja do *ambiguitu* oraz Teoria Maxmin oczekiwanej użyteczności

10. Awersja do żalu i efekt kompromisu
11. Teoria decyzji oparta na przypadkach
12. Psychologia przekonań i ich aktualizowania
13. Psychologia wyboru międzyokresowego oraz zastosowania wyboru w czasie
14. Wybór w sytuacjach interakcji społecznych
15. Behawioralna teoria gier: odstępstwa od przewidywań teorii gier
Literatura podstawowa (jeśli wybrane fragmenty publikacji zwartych, to wskazane podanie rozdziałów, ew. stron): 1. Noor J., Lecture Notes on the Psychology and Theory of Choice.
Literatura uzupełniająca (jeśli wybrane fragmenty publikacji zwartych, to wskazane podanie rozdziałów, ew. stron): 1. Gilboa I., Making better decisions 2. Laibson D., Psychology and Economics course lecture materials 3. Wakker P., Prospect Theory for risk and ambiguity

Część D	
Forma zajęć:	Wymiar zajęć w godz.:
Ogółem godzin <i>w tym:</i>	30
Wykład	30
Elementy oceny końcowej (ogółem 100%), w tym:	
Egzamin pisemny tradycyjny	75%
Ćwiczenia	25%
Liczba punktów ECTS	3,5

Część E	
Metody dydaktyczne (nauczania) stosowane przez prowadzącego	
M.1. wykład tradycyjny M.3. wykład konwersatoryjny (z aktywnością doktorantów) M.13. prezentacja referatów	

Część F	
----------------	--

Metody weryfikacji (sprawdziany) osiągnięcia przedmiotowych efektów kształcenia
W.1. egzamin pisemny (<i>pytania otwarte, zadania</i>) W.12. inne