

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):

Classic economic models are based on rational behavior. They are normative, i.e. tell us how decisions should be made. They are often justified by evolutionary arguments – those who do not behave rationally are likely to disappear from the market or learn how to avoid mistakes, that may lead to a loss.

However, people often depart from rationality and yet they do not disappear from the market. Is it so, because the classic models fail to capture some important phenomena taking place in the real world. Or is it because there isn't enough transparency in the markets to reveal the mistakes people make. Or maybe these are not mistakes, but something that is rational in a richer model?

Experiments in economics are used to test different economic models. To answer questions like the above. We are interested how people really behave. Not only how people should behave. This is where psychologists and behavioral economists have something to say.

This course is about trying to understand the way people really make decisions (behavioral economics) and about testing competing models that are trying to capture people's behavior.

2. Słowa kluczowe (3 – 6 słów):

Experiments, behavioral game theory, behavioral economics

Część B

Przedmiotowe efekty uczenia się

Powiązanie z efektami uczenia się dla SzD

Wiedza (liczba efektów od 2 do 5)

W.1	The student should know basic experimental methods used in economics – more particular in decision and game theory.	
W.2	The student should know the most common experimental findings, i.e. the paradoxes of classical theory such as Expected Utility paradoxes, discounted utility paradoxes, deviations from game theory predictions, etc.	
W.3	The student should know the most common behavioral models that try to explain experimental data.	
Umiejętności (<i>liczba efektów od 2 do 5</i>)		
U.1	The student should be able to properly design an economic experiment used to test the well-known economic theories.	
U.2	The student should be able to show the main strengths and weaknesses of the main behavioral models of decision-making and game theory	
Kompetencje społeczne (<i>liczba efektów od 1 do 3</i>)		
K.1	The student should be able to make an argument or persuade her/his adversaries about the strength and weaknesses of the main behavioral models of decision-making and game theory	

Część C
Semestralny plan zajęć:
1. Planning and conducting experiments in economics
2. Testing preference maximization
3. Psychology of choice: menu effects, status quo bias, framing effects, sunk cost fallacy, choice overload
4. Context dependent preferences: loss aversion, limited cognition wrt attention, memory
5. Choice without maximization: satisficing, motivated reasoning
6. Psychology of choice under uncertainty: Allais paradoxes, isolation effect, reference dependence, reflection effect, loss aversion
7. Prospect Theory
8. Subjective expected utility theory
9. Ambiguity aversion and the Max-min Expected Utility Theory
10. Regret aversion and the compromise effect
11. Case-based decision theory
12. Psychology of beliefs and updating them
13. Psychology of intertemporal choice and applications of choice over time
14. Choice in social contexts

15. Behavioral game theory: deviations from game theory predictions

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 (<i>z aktywnością doktorantów</i>) M.13. prezentacja referatów

Część F
Metody weryfikacji (sprawdziany) osiągnięcia przedmiotowych efektów kształcenia
W.1. egzamin pisemny (<i>pytania otwarte, zadania</i>) W.12. rozwiązywanie problemów domu