

1.	Наслов на наставниот предмет	Пресметувачка теорија на игри Computational game theory		
2.	Код	ИИС-И-13		
3.	Студиска програма	Магистерски студии по информатички науки и компјутерско инженерство модул интелигентни информации системи		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство – ФИНКИ		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус		
6.	Академска година / семестар 1 / летен / изборен	7. Број на ЕКТС кредити	6	
8.	Наставник	Доц. д-р Ласко Баснарков		
9.	Предуслови за запишување на предметот	Нема		
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Студентите ќе ги научат основните модели во теорија на игри. Тие ќе се стекнат со познавања како да формулираат модели со теоријата на игри на едноставни проблеми и како да решат такви проблеми.			
11.	Содржина на предметната програма: Репрезентации на игри, основни концепти. Рамнотежа, постоење на рамнотежа и комплексност на пресметувањата. Субмодуларни и потенцијални игри. Игри со нецелосни информации. Екстензивни игри, игри со повторување, стохастични игри. Еволутивни игри. Коалициони игри. Теорија на имплементација и механизам на дизајн.			
12.	Методи на учење: Предавања поддржани со презентации преку слајдови, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ECTS x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	130 + 0 + 50 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	130 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	0 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	15 часови
		16.2.	Самостојни задачи	15 часови
		16.3.	Домашно учење	20 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови	65 бодови	
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)	25 бодови	
	17.3.	Активност и учество	10 бодови	
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	до 59 бода		5 (пет) (F)
		од 60 до 68 бода		6 (шест) (E)
		од 69 до 76 бода		7 (седум) (D)
		од 77 до 84 бода		8 (осум) (C)
		од 85 до 92 бода		9 (девет) (B)
		од 93 до 100 бода	10 (десет) (A)	

19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	реализирани активности 15.1 и 15.2			
20.	Јазик на кој се изведува наставата	македонски и англиски			
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети			
22.	Литература				
22.1.	Задолжителна литература				
	Ред. Број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Martin J. Osborne, Ariel Rubinstein	A Course in Game Theory	MIT Press	1994
	2.	Martin J. Osborne	An introduction to game theory	Oxford University Press	2003
	3.	Drew Fudenberg, Jean Tirole	Game Theory	MIT Press	1991
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. Број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Edited by Krzysztof R. Apt, Erich Gradel	Lectures in Game Theory for Computer Scientists	Cambridge University Press	2011
	2.				