



FIȘA DISCIPLINEI
Teoria jocurilor în afaceri
Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2. Facultatea	Business
1.3. Departamentul	Business
1.4. Domeniul de studii	Administrarea Afacerilor
1.5. Ciclul de studii	Master
1.6. Programul de studii / Calificarea	Administrarea Afacerilor/master
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență (IF)

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Teoria jocurilor în afaceri			Codul disciplinei	IMR0022
2.2. Titularul activităților de curs	Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea				
2.3. Titularul activităților de seminar	Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea				
2.4. Anul de studiu	2	2.5. Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	C
				2.7. Regimul disciplinei	Opțional

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	1	3.3. seminar/ laborator/ proiect	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5. curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					11
Tutoriat (consiliere profesională)					2
Examinări					2
Alte activități					8
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					47
3.8. Total ore pe semestru					75
3.9. Numărul de credite					3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul.
4.2. de competențe	Nu este cazul.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu proiector multimedia, computer, conexiune Internet, pachete software instalate.
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	Sală de curs dotată cu proiector multimedia, computer, conexiune la internet, pachete software instalate.



6.1. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale/esențiale	C3. Capacitatea avansată de fundamentare și evaluare a strategiilor și a alternativelor decizionale, selectarea și implementarea acestora în administrarea afacerilor
Competențe transversale	CT3. Utilizarea oportunităților oferite de life-long learning pentru adaptarea continuă la modificările apărute în mediul de afaceri

6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul programului de master are cunoștințe complexe din domeniile macro și microeconomic, cu impact direct și indirect asupra afacerii și a mediului de afaceri. Studentul ia măsuri cu privire la obiectivele și procedurile definite la nivel strategic pentru a mobiliza resursele și a pune în aplicare strategiile stabilite (implementează planificarea strategică).
Aptitudini	Studentul are o capacitate crescută de utilizare a tehnicilor și a instrumentelor complexe de analiză a mediului organizațional, pentru adaptarea firmei la cerințele și la provocările identificate; studentul este capabil să analizeze contexte complexe și poate identifica, recomanda și implementa strategii, tehnici și metode avansate de rezolvare a problemelor conexe administrării afacerilor. Studentul execută o investigație empirică sistematică a fenomenelor observabile prin tehnici statistice, matematice sau de calcul (desfașoară cercetare cantitativă).
Responsabilități și autonomie	Studentul este capabil să execute sarcini profesionale complexe, în condiții de autonomie și de independență profesională. Studentul colectează, raportează, analizează și creează indicatori-cheie pentru un proiect, pentru a contribui la măsurarea succesului acestuia (administrează indicatorii de evaluare a proiectului).

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	• Inițierea studenților în gândirea strategică a afacerilor; • Identificarea fenomenelor și proceselor economice care pot fi analizate prin intermediul Teoriei jocurilor; • Deprinderea conceptelor Teoriei jocurilor pentru optimizarea rezultatelor afacerilor în sfera negocierii, managementului, politicii de preț, încheierii parteneriatelor strategice, poziționării pe piață etc. • Modelarea activității firmelor în condiții concurențiale.
---------------------------------------	---



7.2 Obiectivele specifice	Partea I: Concepte de bază în Teoria jocurilor. Jocuri repetate - Familiarizarea cu recuzita unui joc strategic; - Deprinderea procedurii eliminării iterate; - Familiarizarea cu noțiunea de joc repetat finit și infinit; - Familiarizarea cu noțiunea de licitație; - Identificarea pe piață a diferitelor tipuri de licitații și soluționarea acestora cu ajutorul instrumentelor de joc adecvate.
	Partea a II-a: Jocuri de negociere, de alegere publică, de semnal și neuroeconomice - Deprinderea caracteristicilor diferitelor tipuri de jocuri; - Identificarea pe piață a situațiilor care pot fi modelate cu ajutorul jocurilor de negociere, de alegere publică, de semnal și soluționarea acestora cu ajutorul instrumentelor de joc adecvate; - Familiarizarea cu aparatul conceptual și soluțiile jocurilor neuroeconomice și aplicarea lor în dezvoltarea unei afaceri.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Jucători, informații, strategii, rezultate, soluții ale jocurilor - Teoria jocurilor – o incursiune istorică - Jucătorii - Informațiile de care dispun jucătorii - Strategiile jucătorilor - Rezultatele jucătorilor - Soluțiile jocurilor - Jocul: definire și reprezentare, taxonomie - Exemplificarea conceptelor de bază în jocul Dilema Prizonierului	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	2 prelegeri
2. Jocuri simultane cu o singură rundă și soluții ale acestora - Echilibrul strategiei dominante tare - Echilibrul strategiei dominante slab - Procedeul eliminării iterate a strategiilor dominate tare - Procedeul eliminării iterate a strategiilor dominate slab - Echilibrul Nash pentru strategii pure	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
3. Jocuri secvențiale cu o singură rundă și soluții ale acestora - Echilibrul perfect al subjocului - Inducția recursivă	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
4. Jocuri repetate și soluții ale acestora - Jocurile repetate – considerații generale - Jocurile repetate finit - Jocurile repetate infinit	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
5. Licitatii - Licitatia englezească - Licitatia olandeză - Licitatia japoneză - Licitatia cu primul preț - Licitatia Vickrey	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	2 prelegeri



6. Jocuri de piață - Jocul împotriva Naturii pe piața de capital - Raționalitate versus iraționalitate pe piața de capital	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
7. Jocuri de negociere - Jocul încrederii - Jocul ultimatumului - Jocul dictatorului	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
8. Jocuri de alegere publică și externalități - Externalitățile negative/pozitive și ineficiența - Externalitățile și drepturile de proprietate - Jocul bunurilor publice - Tragedia comunelor	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
9. Teoria contractelor și modelul principal-agent - Teoria contractelor - Modelul principal-agent în sectorul public - Modelul principal-agent în sectorul privat	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
10. Jocuri de semnal - Jocuri de semnal cu doi jucători - Un model al semnalării pe piața muncii - Tipuri de semnal (garanțiile, educația, brandurile, contractele de publicitate, liniștea, statul la coadă)	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
11. Competiție, cooperare și coordonare - Competiția monopolistă și oligopolul - Jocul ghicitului - Jocuri de coordonare în masă - Jocul concursului de frumusețe	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
12. Jocuri neuroeconomice - Neuroeconomia – considerații generale - Tipuri de jocuri neuroeconomice - Validitatea externă a jocurilor neuroeconomice	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 prelegere
Bibliografie - Bătrânceanu L.M., Teoria jocurilor. Comportament economic. Experimente, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2009 - Davis M.D., Game Theory: A Nontechnical Introduction, Dover Publications, Inc., Mineola, New York, SUA, 1983 - Dixit A.K., Nalebuff B.J., Bătrânceanu L.M. (trad.), Arta strategiei: ghidul jucătorului pentru succesul în afaceri și în viață, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2018 - Dixit A.K., Nalebuff B.J., Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics and Everyday Life, W.W. Norton&Company, New York, SUA, 1991 - Ghemawat P., Games Business Play: Cases and Models, The MIT Press, SUA, 1997 - Gibbons R., Game Theory For Applied Economists, Princeton Univ. Press, Princeton, New Jersey, SUA, 1992 - Holt C.A., Markets, Games & Strategic Behavior, Pearson – Addison Wesley, Boston, SUA, 2007 - McMillan J., Games, strategies and managers, Oxford University Press, New York, SUA, 1992 - Miller J., Game Theory at Work: How to Use Game Theory to Outthink and Outmaneuver Your Competition, McGraw-Hill Publishing, SUA, 2003		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Jucători, informații, strategii, rezultate, soluții ale jocurilor	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	2 seminarii



2. Jocuri simultane cu o singură rundă și soluții ale acestora	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
3. Jocuri secvențiale cu o singură rundă și soluții ale acestora	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
4. Jocuri repetate și soluții ale acestora	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
5. Licitatii	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	2 seminarii
6. Jocuri de piață	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
7. Jocuri de negociere	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
8. Jocuri de alegere publică și externalități	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
9. Teoria contractelor și modelul principal-agent	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
10. Jocuri de semnal	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
11. Competiție, cooperare și coordonare	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar
12. Jocuri neuroeconomice	expunere interactivă, problematizare, conversația euristică	1 seminar

Bibliografie

1. Bătrânceanu L.M., Teoria jocurilor. Comportament economic. Experimente, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2009
2. Davis M.D., Game Theory: A Nontechnical Introduction, Dover Publications, Inc., Mineola, New York, SUA, 1983
3. Dixit A.K., Nalebuff B.J., Bătrânceanu L.M. (trad.), Arta strategiei: ghidul jucătorului pentru succesul în afaceri și în viață, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2018
4. Dixit A.K., Nalebuff B.J., Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics and Everyday Life, W.W. Norton&Company, New York, SUA, 1991
5. Ghemawat P., Games Business Play: Cases and Models, The MIT Press, SUA, 1997
6. Gibbons R., Game Theory For Applied Economists, Princeton Univ. Press, Princeton, New Jersey, SUA, 1992
7. Holt C.A., Markets, Games & Strategic Behavior, Pearson – Addison Wesley, Boston, SUA, 2007
8. McMillan J., Games, strategies and managers, Oxford University Press, New York, SUA, 1992
9. Miller J., Game Theory at Work: How to Use Game Theory to Outthink and Outmaneuver Your Competition, McGraw-Hill Publishing, SUA, 2003



9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei este util atât profesiei de economist, cât și profesiilor liberale care derivă din aceasta (analist de credit, analist bursier, evaluator financiar, auditor financiar, expert contabil, consultant fiscal, lichidator financiar).

10. Evaluare

- Modul de evaluare se menține și pentru examenele din sesiunea de restanțe. Componentele procesului de evaluare desfășurate pe parcursul semestrului nu pot fi recuperate/refăcute în sesiunile de examinare.
- Pentru a putea cumula punctele obținute pe parcursul semestrului, este necesară obținerea notei minime 5 (cinci) în cadrul examenului final (scris/oral).

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Aplicarea adecvată a noțiunilor însușite la situații din sfera afacerilor Interpretarea rezultatelor obținute	Proiect final susținut în presesiune (ultima săptămână a semestrului)	80%
10.5 Seminar/laborator	Capacitatea de aplicare a noțiunilor însușite la situații din domeniul afacerilor	Activitate la seminar pe parcursul semestrului (participare activă la studii de caz, jocuri organizate)	20%
10.6 Standard minim de performanță			
• Cunoașterea noțiunilor fundamentale ale Teoriei jocurilor și aplicarea acestora în sfera afacerilor			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)¹

 Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă								
								
								

Data completării:

30.03.2025

Semnătura titularului de curs

Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea

Semnătura titularului de seminar

Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea

Data avizării în departament:

10.04.2025

Semnătura directorului de departament

Prof. dr. Ioan Cristian CHIFU

¹ Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "Nu se aplică".