



FIȘA DISCIPLINEI
TEORIA JOCURILOR ÎN AFACERI
Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca
1.2. Facultatea	Business
1.3. Departamentul	Business
1.4. Domeniul de studii	Administrarea Afacerilor
1.5. Ciclu de studii	Master
1.6. Programul de studii / Calificarea	Administrarea Afacerilor
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență redusă

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Teoria Jocurilor în Afaceri				Codul disciplinei		IMR0022				
2.2. Titularul activităților de curs – Coordonatorul de disciplină				Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea								
2.3. Titularul activităților de seminar / laborator / proiect – asistent				Prof. dr. Larissa-Margareta Bătrâncea								
2.4. Anul de studiu		II	2.5. Semestrul		I	2.6. Tipul de evaluare		C	2.7. Regimul disciplinei		Conținut	DS
											Obligativitate	DA

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

3.1. Număr de ore pe săptămână – forma cu frecvență	2	din care: 3.2. curs		1		3.3. seminar/ laborator/ proiect	1
3.4. Total ore pe semestru – forma Învățământ la distanță	75	din care: 3.5. SI	47	AI= Nr.ore curs IF x nr. săptămâni	14	3.6. ST + SF + L/P	14
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)							ore
3.5.1. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)							14
3.5.2. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren							10
3.5.3. Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri							17
3.5.4. Tutoriat (consiliere profesională)							2
3.5.5. Examinări							2
3.5.6. Alte activități							2
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)	61						
3.8. Total ore pe semestru (număr ECTS x 25 de ore)	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/ proiectului	Sală de curs dotată cu proiector multimedia, computer, conexiune Internet, pachete software instalate.

6. Competențe

6.1. Competențe specifice acumulate¹

Competențe profesionale	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 specifice 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. AI, SI	Metode de predare	Observații
1. Jucători, informații, strategii, rezultate, soluții ale jocurilor	expunere interactivă, multimedia	
2. Jocuri simultane cu o singură rundă și soluții ale acestora	expunere interactivă, multimedia	
3. Jocuri secvențiale cu o singură rundă și soluții ale acestora	expunere interactivă, multimedia	
4. Jocuri repetate și soluții ale acestora	expunere interactivă, multimedia	
5. Licitații	expunere interactivă, multimedia	
6. Jocuri de piață	expunere interactivă, multimedia	
7. Jocuri de negociere	expunere interactivă, multimedia	
8. Jocuri de alegere publică și externalități	expunere interactivă, multimedia	
9. Teoria contractelor și modelul principal-agent	expunere interactivă, multimedia	
10. Jocuri de semnal	expunere interactivă, multimedia	
11. Competiție, cooperare și coordonare	expunere interactivă, multimedia	
12. Jocuri neuroeconomice	expunere interactivă, multimedia	
Bibliografie - Bătrânca L.M., Teoria Jocurilor. Comportament Economic. Experimente, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2009 - Bătrânca, L.M., Teoria Jocurilor în Afaceri, Curs IFR, 2022 - Davis M.D., Game Theory: A Nontechnical Introduction, Dover Publications, Inc., Mineola, New York, SUA, 1983 - Dixit A.K., Nalebuff B.J., Bătrânca L.M. (trad.), Arta Strategiei: Ghidul Jucătorului pentru Succesul în Afaceri și în Viață, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2018		

5. 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 6. Ghemawat P., Games Business Play: Cases and Models, The MIT Press, SUA, 1997 7. Gibbons R., Game Theory for Applied Economists, Princeton Univ. Press, Princeton, New Jersey, SUA, 1992 8. Holt C.A., Markets, Games & Strategic Behavior, Pearson – Addison Wesley, Boston, SUA, 2007 9. McMillan J., Games, Strategies and Managers, Oxford University Press, New York, SUA, 1992 10. Miller J., Game Theory at Work: How to Use Game Theory to Outthink and Outmaneuver Your Competition, McGraw-Hill Publishing, SUA, 2003		
8.2. ST	Metode de predare-învățare	Observații
Jocuri de negociere	Lucru individual	2 ore
Jocuri de alegere publică	Lucru individual	2 ore
Bibliografie 1. Bătrânca L.M., Teoria Jocurilor. Comportament Economic. Experimente, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2009 2. Bătrânca, L.M., Teoria Jocurilor în Afaceri, Curs IFR, 2022 3. Davis M.D., Game Theory: A Nontechnical Introduction, Dover Publications, Inc., Mineola, New York, SUA, 1983 4. Dixit A.K., Nalebuff B.J., Bătrânca L.M. (trad.), Arta Strategiei: Ghidul Jucătorului pentru Succesul în Afaceri și în Viață, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2018 5. 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 6. Ghemawat P., Games Business Play: Cases and Models, The MIT Press, SUA, 1997 7. Gibbons R., Game Theory for Applied Economists, Princeton Univ. Press, Princeton, New Jersey, SUA, 1992 8. Holt C.A., Markets, Games & Strategic Behavior, Pearson – Addison Wesley, Boston, SUA, 2007 9. McMillan J., Games, Strategies and Managers, Oxford University Press, New York, SUA, 1992 10. Miller J., Game Theory at Work: How to Use Game Theory to Outthink and Outmaneuver Your Competition, McGraw-Hill Publishing, SUA, 2003		
8.3. SF	Metode de transmitere a informației	Observații
Jocuri simultane Jocuri secvențiale Jocuri repetate Licitatii Jocuri de piață	Prezentare orală, multimedia exemplificare	Se recomandă 50% din intervalul de timp alocat studiului
Jocuri de negociere Jocuri de alegere publică și externalități Teoria contractelor și modelul principal-agent Jocuri de semnal Jocuri de coordonare Jocuri neuroeconomice	Prezentare orală, multimedia exemplificare	Se recomandă 50% din intervalul de timp alocat studiului
Bibliografie 1. Bătrânca L.M., Teoria Jocurilor. Comportament Economic. Experimente, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2009 2. Bătrânca, L.M., Teoria Jocurilor în Afaceri, Curs IFR, 2022 3. Davis M.D., Game Theory: A Nontechnical Introduction, Dover Publications, Inc., Mineola, New York, SUA, 1983 4. Dixit A.K., Nalebuff B.J., Bătrânca L.M. (trad.), Arta Strategiei: Ghidul Jucătorului pentru Succesul în Afaceri și în Viață, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2018 5. 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 6. Ghemawat P., Games Business Play: Cases and Models, The MIT Press, SUA, 1997 7. Gibbons R., Game Theory for Applied Economists, Princeton Univ. Press, Princeton, New Jersey, SUA, 1992 8. Holt C.A., Markets, Games & Strategic Behavior, Pearson – Addison Wesley, Boston, SUA, 2007 9. McMillan J., Games, Strategies and Managers, Oxford University Press, New York, SUA, 1992 10. 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 comunităților 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.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. AI, SI	Aplicarea adecvată a noțiunilor însușite la situații din sfera afacerilor	Proiect final susținut în presesiune	80%
10.5. ST /L/ P	Capacitatea de aplicare a noțiunilor însușite la situații din domeniul afacerilor	2 teme de control	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)

 Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă								
								
								

Coordonator de disciplină,
Prof.univ.dr. Larissa-Margareta
BĂTRÂNCEA

Asistent,
Prof.univ.dr. Larissa-Margareta
BĂTRÂNCEA

Data
12.06.2025

Responsabil de studii ID/IFR,
Conf.univ.dr. Dragoș PĂUN