

1.	Наслов на наставниот предмет	Пресметувачка теорија на игри Computational Game Theory		
2.	Код	ИС-И-16		
3.	Студиска програма	Интелигентни системи, Компјутерски науки		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус		
6.	Академска година / семестар 1 / летен /	7. Број на ЕКТС кредити 6		
8.	Наставник	вонр. проф. д-р Ласко Баснарков		
9.	Предуслови за запишување на предметот			
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. Баесови игри. Еволутивна теорија на игри. Коалициони игри. Социјален избор. 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		60 + 0 + 45 + 45 + 30 = 180 часа	
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања-теоретска настава	60 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	0 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	45 часови

		16.2.	Самостојни задачи	45 часови		
		16.3.	Домашно учење	30 часови		
17.	Начин на оценување					
	17.1.	Тестови		15 бодови		
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)		70 бодови		
	17.3.	Активности и учење		15 бодови		
	17.4.	Завршен испит		бодови		
18.	Критериуми за оценување (бодови/оценка)		до 50 бода	5 (пет) (F)		
од 51 до 60 бода			6 (шест) (E)			
од 61 до 70 бода			7 (седум) (D)			
од 71 до 80 бода			8 (осум) (C)			
од 81 до 90 бода			9 (девет) (B)			
од 91 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.бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1	Martin J. Osborne and Ariel Rubinstein	A Course in Game Theory	MIT Press	1994
		2	Michael Maschler, Eilon Solan, Shmuel Zamir	Game Theory	Cambridge University Press	2013
		3	Y. Shoham and K. Leyton-Brown	Multiagent Systems	Cambridge University Press	2009
	22.2.	Дополнителна литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година