

课程大纲

课程编号: 02811010

授课对象: 应用经济系硕、博士研究生

课程名称: 博弈论与信息经济学

英文名称: **Game Theory, Information and Incentives**

周学时/总学时: 3/54

学 分: 3

任课教师: 蔡洪滨 翁翕

开课学期: 2012 年秋

先修课程: 高级微观经济学 I, 高级微观经济学 II

任课教师联系方式:

蔡洪滨 电子邮件: hbcai@gsm.pku.edu.cn; 电话: 62765132

翁翕 电子邮件: wengxi125@gsm.pku.edu.cn; 电话: 62767267

辅导、答疑时间:

星期五下午 3:30—4:30 或邮件预约(光华新楼 304)

一、项目培养目标

学习目标 1 系统掌握从事学术研究所需要的专业知识及理论。

具体目标 1、系统掌握本学科基础知识及基本理论

具体目标 2、掌握本学科前沿知识和理论、具有足够的相关领域的知识

具体目标 3、熟练掌握本学科的研究方法

学习目标 2 具有从事创新性研究的能力; 能够撰写并发表高质量的毕业论文和学术论文

具体目标 1、撰写高质量的毕业论文和学术论文

具体目标 2、具有高水平的分析能力和批判思维能力, 能够创造性地解决问题

学习目标 3 具有宽阔的国际视野, 能够与国际学者进行交流、合作的能力。

具体目标 1、具有优秀的口头交流和文字交流能力

具体目标 2、能够熟练地运用至少一门外语进行学术交流与沟通

学习目标 4 了解学术伦理, 具有强烈的社会责任感、关注社会问题

具体目标 1、了解社会责任感的重要性

具体目标 2、了解学术生涯中的学术道德问题

具体目标 3、关注现实社会问题

二、课程概述

本课程主要是为研究生开设的信息与激励经济学（或者叫契约理论），主要讨论博弈论在经济问题中的应用。在课程中教师不但会兼顾基本理论与文献的前沿发展，也会在教授建模技巧的同时与学生讨论相应的 Ideas。

在内容选取上，本课程会覆盖机制设计，委托-代理问题和其他的高深专题。依据教学进度和学生的偏好，我们将会对高级专题内容有所取舍。

This course is an advanced graduate course in the economics of information and incentives (or sometimes called contract theory). It focuses on applications of game theory to economic issues. Both the foundations and recent developments in those areas will be emphasized. We will also seek a good balance between learning modeling techniques and developing important economic ideas---bringing these two elements together is the key to a good research project.

The topics to be covered in the course may include mechanism design, principal-agent theory (one-principal-one-agent, multiple agent, multi-task, etc.), and other advanced topics. Some of these topics may not be studied in great depth, while some other topics may be added to the list later on, depending on the schedule and the revealed preference of the students in the class.

三、课程目标（包括学生所提高的技能要求），本课程目标如何服务于项目的培养目标

本课程的主要目标是使学生掌握信息经济学（道德风险、机制设计的静态和动态模型）以及企业理论的基本理论，为学生把博弈论和信息经济学的理论应用到各种经济问题中去打下基础，使学生在在学习中发现他们感兴趣的问题，同时，对该领域感兴趣的学生还可以为进一步阅读文献、完成博士论文做好准备。

四、内容提要及学时分配

授课内容	时间安排
道德风险	1-3 周
机制设计	4-9 周
策略性信息传递	10-12 周
声誉模型	12-15 周
期末考试	16 周

五、教学方式

以讲授为主，辅以文献阅读和讨论。

六、教学过程中 IT 工具等技术手段的应用

无。

七、教材

无指定教材，以教师讲义为主。

八、参考书目

Mas-Colell, Whinston and Green, 1995, Microeconomic Theory

Fudenberg and Tirole, 1990, Game Theory

Mailath and Samuelson, 2006, Repeated Games and Reputation: Long-Run Relationships.

以及大量论文（开学第一周发 reading list）

九、教学辅助材料，如 CD、录影等

无。

十、课程学习要求及课堂纪律规范

配合教师讲授，要求学生阅读相关文献，积极参与课堂教学与讨论。课后作业要求在指定日期交给助教。

十一、学生成绩评定办法（需详细说明评估学生学习效果的方法）

课堂出勤： 15%

作业成绩： 35%

期末考试： 50%