

Nazwa przedmiotu	Ekonomia eksperymentalna
Kod przedmiotu	2400-M2EE
Profil studiów	ogólnoakademicki
Stopień studiów	drugi
Kierunek studiów	Informatyka i Ekonometria
Specjalność (jeśli dotyczy)	-
Forma studiów	studia stacjonarne i niestacjonarne wieczorowe
Rok studiów	II
Semestr	zimowy
Liczba godzin	30
Forma/typ zajęć	konwersatorium
Punkty ECTS	3
Rodzaj przedmiotu (przedmiot obowiązkowy / kierunkowy do wyboru / fakultatywny / seminarium)	obowiązkowy
Sposób realizacji przedmiotu (stacjonarny / zdalny / kurs internetowy / kurs realizowany metodą blended learning)	stacjonarne
Język wykładowy	polski
Wymagania formalne	Zalecane ukończenie przedmiotów: rachunek prawdopodobieństwa/statystyka / wnioskowanie statystyczne, ekonometria, mikroekonomia.
Założenia wstępne	Zajęcia są przeznaczone głównie dla studentów wyższych lat i nastawione na pracę projektową. Oczekuje się gotowości do samodzielnego czytania prostych tekstów ekonomicznych oraz pracy z danymi / symulacjami (na poziomie podstawowym). Znajomość R (CRAN) jest pożądana, ale nie wymagana (wystarczą podstawy).
Skrócony opis przedmiotu	Przedmiot łączy ekonomię eksperymentalną z elementami modelowania i symulacji (ACE/ABM). Studenci poznają kanoniczne eksperymenty, zasady projektowania i prowadzenia badań (laboratoryjnych i obliczeniowych) oraz sposoby interpretacji wyników. Efektem pracy jest protokół badawczy lub działający model wraz z powtarzalnym raportem.
Treści kształcenia dla przedmiotu	Blok 1. Eksperyment w dydaktyce (Know Thyself). Zastosowanie eksperymentów jako narzędzia uczenia: doświadczenie → dane → teoria; rola debriefingu, refleksji nad założeniami modeli oraz podstawowych kwestii etycznych związanych z bodźcami i oceną. Blok 2. Metodologia i wiarygodność wniosków. Projektowanie eksperymentu (instrukcje, randomizacja, kontrola, pomiar), internal vs. external validity, sens replikacji oraz typowe źródła błędów interpretacyjnych.

	Blok 3. Replikacja kanonicznych eksperymentów mikroekonomicznych. Wybrane klasyczne gry i rynki jako materiał do analizy zachowań i instytucji (m.in. dobra publiczne, sprawiedliwość i wzajemność, zaufanie, podstawowe mechanizmy rynkowe/aukcyjne), z naciskiem na interpretację mechanizmów. Blok 4. Ryzyko i niepewność. Pomiary preferencji wobec ryzyka, różnica ryzyko–niepewność oraz description–experience gap jako klucz do zrozumienia rozbieżności między teorią a zachowaniem. Blok 5. Modele agentowe i symulacje (ACE/ABM) + raportowanie. Ekonomia jako system złożony (CAS), modelowanie zachowań agenta i emergencja, wprowadzenie do NetLogo oraz podstawy analizy danych i przygotowania powtarzalnego raportu z wyników eksperymentu/symulacji.
Przedmiotowe efekty uczenia się	Po ukończeniu przedmiotu, student: W ZAKRESIE WIEDZY: - zna problemy metodologii ekonomii i rozumie zmianę, jaką przyniosło podejście eksperymentalne, - zna podejście eksperymentalne do badania zjawisk społeczno-ekonomicznych (laboratoryjnie i obliczeniowo), - zna podstawowe narzędzia/środowiska wykorzystywane do eksperymentów i symulacji (np. R/CRAN, NetLogo; opcjonalnie Maxima, Python). W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI: - potrafi zaprojektować proste badanie/eksperyment ekonomiczny i zrealizować je przy użyciu dostępnego oprogramowania, - potrafi krytycznie analizować podstawowe teksty ekonomiczne i wyniki eksperymentów, - potrafi wiązać obserwowalne zachowania z interpretacją w języku teorii ekonomii. W ZAKRESIE KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH: - jest krytyczny wobec potocznych interpretacji problemów ekonomicznych i rozwija logiczną, spójną argumentację, - potrafi pracować w zespole i planować pracę, - potrafi komunikować i bronić wniosków (także w formie prezentacji/raportu).
Powiązanie efektów przedmiotowych z efektami kierunkowymi/specjalnościowym i (oznaczonymi kodami z programu nauczania)	kierunek Informatyka i Ekonometria: K_W01, K_W04, K_U01, K_K03, K_K02
Nakład pracy studenta	Szacunkowy nakład pracy studenta: 3ECTS x 25h = 75h (K) - godziny kontaktowe (S) - godziny pracy samodzielnej zajęcia: 30h (K) 0h (S) konsultacje: 0h (K) 0h (S) przygotowanie do zajęć: 0h (K) 10h (S) przygotowanie pracy zaliczeniowej: 0h (K) 25h (S) praca z materiałami dodatkowymi: 0h (K) 10h (S) Razem: 30h (K) + 45h (S) = 75h

Metody i kryteria oceniania	Uzyskanie zaliczenia przedmiotu wymaga przygotowania i przedstawienia badania eksperymentalnego lub/i symulacyjnego (ACE). Prace mogą być wykonywane w grupach do 3 osób. Częścią oceny jest punktowana aktywność na zajęciach (udział w eksperymentach, dyskusjach, praca nad zadaniami). Skala ocen: [0%-50%) – ndst [50%-60%) – dst [60%-70%) – dst + [70%-80%) – db [80%-90%) – db+ [90%-100%) – bdb.
Literatura	Kagel, J. H., Roth, A. E. (1995), Handbook of Experimental Economics, Princeton University Press Oda, S. H. (red.) (2007), Developments on Experimental Economics. New Approaches to Solving Real-world Problems, Springer Vidal, J. M., Fundamentals of Multiagent Systems (książka do pobrania ze strony: http://multiagent.com/) Literatura uzupełniająca: Bar-Yam, Y., Dynamics of Complex Systems (pełny tekst do pobrania: http://necsi.edu/publications/dcs/index.html)
Metody dydaktyczne	mini-wykład problemowy, eksperyment ekonomiczny i symulacje (w tym proste symulacje Monte Carlo), analiza i wizualizacja danych, warsztaty komputerowe, analiza i dyskusja tekstów oraz wyników badań, praca projektowa w małych zespołach, prezentacje wyników i raportowanie, moderowana dyskusja i elementy refleksji etycznej
Oprogramowanie	W zależności od projektu: Labsee.com, R- CRAN, R-Studio, NetLogo, opcjonalnie Maxima i/lub Python, oraz narzędzia do raportowania wyników -R-Markdown.