

Corso di Studio	A150 - MANAGEMENT, ECONOMIA E FINANZA
Insegnamento	EC0599 - FIRMS, CONSUMERS, STRATEGIC INTERACTION
Anno Offerta	2026/2027
Titolare	CENTRONE FRANCESCA

ATTIVITÀ EROGATE

Modulo: EC0600 - CONSUMER THEORY AND THEORY OF THE FIRM

Responsabile	BONACINI LUCA
Periodo	Primo Semestre
Sede	NOVARA
Modalità didattica	Convenzionale
Lingua	ita

Modulo: EC0602 - GAME THEORY

Responsabile	CENTRONE FRANCESCA
Periodo	Primo Semestre
Sede	NOVARA
Modalità didattica	Convenzionale
Lingua	ita

CAMPI

LINGUA INSEGNAMENTO/TEACHING LANGUAGE

Italiano

CONTENUTI/CONTENT SUMMARY

L'insegnamento affronta l'analisi delle decisioni strategiche di imprese e consumatori nei mercati non

perfettamente concorrenziali, combinando gli strumenti dell'organizzazione industriale con quelli della teoria dei giochi non cooperativi.

TESTI DI RIFERIMENTO/TEXTBOOKS

Modulo Consumer Theory and Theory of the Firm

- 1) L. Pepall, D. Richards, G. Norman e G. Calzolari; Organizzazione industriale; McGraw-Hill; quarta edizione.
- 2) The Core L'economia Il Mulino 2018 disponibile in open access al link <https://www.core-econ.org/the-economy/it/>.

Modulo Game Theory

- 1) Robert Gibbons, Teoria dei Giochi, Il Mulino
- 2) C. D. Aliprantis e S. K. Chakrabarti, Games and Decision Making, Oxford university press, 2010.
- 3) A. Mas- Colell, M.D. Whinston, J. Green, Microeconomic Theory (For a deeper learning of the topic)

OBIETTIVI FORMATIVI/MISSION

L'insegnamento integrato (costituito dai due moduli Consumer Theory and Theory of the Firm e Game Theory) consente l'acquisizione di 8 CFU, corrispondenti a 60 ore di didattica frontale. All'interno di ciascun modulo (da 4 CFU), circa 20 ore saranno di didattica erogativa (DE) e 10 di didattica interattiva (DI) con proporzioni non fisse all'interno di ciascuna lezione.

L'obiettivo del corso è fornire agli studenti una conoscenza generale della moderna organizzazione industriale basata sull'interazione strategica tra imprese e consumatori. Al termine del corso, gli studenti apprenderanno il funzionamento dei mercati analizzando il comportamento delle imprese competitive e non competitive, anche per mezzo degli strumenti della moderna teoria dei giochi.

PREREQUISITI/REQUIRED BACKGROUND KNOWLEDGE

Elementi di microeconomia (Pareto efficienza, prezzo e quantità di equilibrio in monopolio e concorrenza perfetta, surplus del consumatore e del produttore), funzioni reali di una e più variabili reali, ottimizzazione, nozioni di base di teoria della probabilità.

METODI DIDATTICI/TEACHING METHODS

Lezioni frontali in entrambi i moduli, finalizzate alla presentazione degli argomenti in programma e alla loro discussione, con alternanza di didattica erogativa (DE) ed interattiva (DI) al fine di promuovere il coinvolgimento e la partecipazione attiva delle studentesse/degli studenti anche, ove possibile, facendo ricorso alla modalità flipped.

ALTRE INFORMAZIONI/FURTHER INFORMATION

Le studentesse e gli studenti con disabilità, Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) o Bisogni Educativi Speciali (BES) possono richiedere servizi e strumenti dedicati rivolgendosi allo Staff Sviluppo e Coordinamento Carriere e Servizi alle Studentesse e agli Studenti, consultando la pagina dedicata del sito di Ateneo. Una volta preso contatto con lo Staff di Ateneo, possono contattare il/la docente titolare dell'insegnamento in relazione alla declinazione delle modalità di esame.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO/ASSESSMENT METHODS

L'apprendimento è verificato tramite una prova scritta obbligatoria e una prova orale facoltativa, per ciascun modulo. La prova scritta dura 60 minuti e consente una valutazione massima di 26/30.

Modulo Consumer Theory and Theory of the Firm: la prova è composta da un esercizio applicativo (max 8 punti) e due domande teoriche (max 9 punti ciascuna), volte a verificare conoscenza e comprensione dei principali modelli teorici dell'organizzazione industriale e capacità di applicarli all'analisi economica, interpretandone i risultati. Per la sufficienza occorre conoscere i concetti fondamentali, saper applicare i modelli a problemi standard e usare terminologia economica appropriata.

Criteri: Sufficiente (18–20): conoscenza dei concetti fondamentali e comprensione essenziale dei modelli; risponde correttamente agli elementi fondamentali di almeno due domande su tre, con capacità applicativa parziale o conoscenza teorica non pienamente consolidata. Buono (21–24): buona conoscenza e comprensione, capacità affidabile di applicazione; risposte sostanzialmente corrette, complete e ben argomentate. Eccellente (25–26): conoscenza approfondita, piena capacità applicativa; risposte corrette, complete, rigorose, con adeguata interpretazione economica e collegamenti critici tra i concetti.

Modulo Game Theory: la prova è composta da una domanda teorica (max 8 punti) e due esercizi applicativi (max 9 punti ciascuno), volti a verificare conoscenza degli elementi costitutivi di un gioco e delle proprietà degli equilibri, e capacità di risolvere giochi in forma normale ed estesa. Per la sufficienza occorre conoscere gli elementi fondamentali della teoria dei giochi, risolvere problemi standard e usare correttamente il linguaggio della disciplina

Criteri: Sufficiente (18–20): conoscenza dei concetti fondamentali e comprensione essenziale delle proprietà degli equilibri; risolve interamente almeno uno dei due esercizi e imposta l'altro, con sufficiente conoscenza della domanda teorica. Buono (21–24): buona conoscenza e comprensione, discreta capacità applicativa; risolve correttamente entrambi gli esercizi, applicando best reply e/o strategie miste dove richiesto, con discreta comprensione teorica. Eccellente (25–26): conoscenza approfondita, piena capacità applicativa incluse varianti; risposte corrette, complete, rigorose, con giustificazioni teoriche complete.

Prova orale (facoltativa, entrambi i moduli): sostenibile solo con valutazione sufficiente nello scritto; consiste nella discussione di un breve paper scientifico o di un argomento non trattato a lezione, scelto dallo studente da una lista pubblicata sulla pagina del corso. Verifica capacità di apprendimento autonomo, abilità comunicative e capacità di collegare i diversi argomenti. Va sostenuta nello stesso appello dello scritto e può incrementare il voto fino a un massimo di 7 punti, fino a un totale massimo di 30 e lode.

Il voto finale dell'insegnamento integrato è concordato collegialmente dai docenti titolari a partire dai voti dei due moduli, sulla base degli scritti e di quanto osservato negli eventuali orali, considerando anche la capacità di collegare i due ambiti disciplinari; non è necessariamente la media aritmetica dei due voti.

Per la natura integrata del corso, gli esami di entrambi i moduli vanno sostenuti e superati nella stessa sessione, altrimenti il voto perde validità.

È obbligatorio iscriversi alla prova scritta tramite il portale studenti: raggiunto il numero massimo di partecipazioni consentite dal Regolamento Didattico, il sistema non consentirà ulteriori iscrizioni.

PROGRAMMA ESTESO/CONTENT

- Modulo 1 – Consumer Theory and Theory of the Firm: massimizzazione dell'utilità dei consumatori e dei profitti d'impresa; struttura e potere di mercato; discriminazione dei prezzi; differenziazione del prodotto; modelli statici di oligopolio (Cournot, Bertrand); giochi dinamici (Stackelberg).
- Modulo 2 – Game Theory: elementi di teoria dei giochi non cooperativi; giochi in forma normale ed estesa; equilibrio di Nash, strategie miste; induzione a ritroso ed equilibrio perfetto nei sottogiochi; giochi ripetuti e Folk Theorem; giochi Bayesiani, Elementi di Teoria dei Giochi Cooperativi ad utilità trasferibili: core, Shapley Value

I due moduli procedono in parallelo nel corso del semestre con un calendario didattico sincronizzato tra i docenti, in modo che la presentazione dei diversi argomenti di teoria dei giochi preceda sempre l'analisi dei modelli del modulo di Consumer Theory and Theory of the Firm nei quali sono necessari.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI/INTENDED LEARNING OBJECTIVES

- Conoscenza e comprensione: strutture di mercato, potere di mercato, concetti fondamentali della teoria dei giochi non cooperativi.
- Capacità di applicare conoscenza e comprensione: rappresentare in forma di gioco situazioni di interazione strategica tra imprese e consumatori e risolverle con gli strumenti della teoria dei giochi (equilibrio di Nash, induzione a ritroso, strategie miste).
- Autonomia di giudizio: valutare criticamente scenari concorrenziali e non concorrenziali e le relative implicazioni in termini di benessere.
- Abilità comunicative: esporre in modo chiaro e rigoroso i passaggi logici di un argomento, collegando i vari temi trattati e supportando le proprie conclusioni.
- Capacità di apprendimento: a livello sufficiente/medio, utilizzare autonomamente i tesi ed i materiali per comprendere e risolvere problemi standard. A livello avanzato anche autonomia nell'approfondire argomenti non trattati esplicitamente a lezione.