Modulbeschreibung
31-M5 VWL I

Fakultät für Wirtschaftswissenschaften

Version vom 20.11.2026

Dieses Modulhandbuch gibt den derzeitigen Stand wieder und kann Änderungen unterliegen. Aktuelle Informationen und den jeweils letzten Stand dieses Dokuments finden Sie im Internet über die Seite

https://ekvv.uni-bielefeld.de/sinfo/publ/modul/26802923

Die jeweils aktuellen und gültigen Regelungen im Modulhandbuch sind verbindlich und konkretisieren die im Verkündungsblatt der Universität Bielefeld veröffentlichten Fächerspezifischen Bestimmungen.

31-M5 VWL I

Fakultät

Fakultät für Wirtschaftswissenschaften

Modulverantwortliche*r

Prof. Dr. Yves Breitmoser

Turnus (Beginn)

Jedes Sommersemester

Leistungspunkte

10 Leistungspunkte

Kompetenzen

Das Modul soll die Studierenden mit den Prinzipien wirtschaftlichen Handelns und mit der Koordinierung individueller ökonomischer Verhaltensweisen durch Marktmechanismen vertraut machen. Die Studierenden sollen die Bedeutung unterschiedlicher Markt- und Wettbewerbsformen für das Verhalten von Wirtschaftssubjekten und für die daraus resultierenden Preisbildungs- und Allokationsprozesse erkennen. Ferner sollen Studierende die Fähigkeit erlangen Methoden der mikroökonomischen Analyse kompetent einzusetzen, um wirtschaftswissenschaftliche Fragestellungen zu untersuchen. Ergänzt wird diese Kompetenz durch die Fähigkeit spieltheoretischen Denkens.

Lehrinhalte

Die Veranstaltung 'Mikroökonomik' bietet eine Einführung in die Methoden mikroökonomischer Analyse einzelwirtschaftlicher Entscheidungen und zeigt auf, welche Erkenntnisse über die Funktionsweise von Märkten mit diesen Methoden erlangt werden können. Es werden die Bedingungen wirtschaftspolitischer Eingriffe in den Ablauf von Marktprozessen untersucht und unter dem Gesichtspunkt der Korrektur von Marktfehlern diskutiert.

Die Veranstaltung 'Einführung in die Spieltheorie' liefert eine Einführung in die Methoden der Analyse strategischen Verhaltens mit mathematisch-spieltheoretischen Methoden. Inhalte im Einzelnen sind: Zweipersonenspiele (Matrixspiele und lineare Optimierung, Bimatrixspiele, Konvergenz von Verhaltensmustern und Lernmodellen, Stabilität von Gleichgewichten), Verhandlungstheorie, Mehrpersonenspiele (Spiele in extensiver Form, Spiele in Normalform, Koalitionsspiele, zugehörige Lösungskonzepte, faire Kompromisse).

Empfohlene Vorkenntnisse

–

Notwendige Voraussetzungen

–

Erläuterung zu den Modulelementen

Modulstruktur: 1 bPr [1]

Veranstaltungen

Titel	Art	Turnus	Workload [5]	LP[2]
Einführung in die Spieltheorie	Vorlesung	WiSe	150 h (30 + 120)	5
Mikroökonomie	Tutorium o. Übung	SoSe	30 h (30 + 0)	1
Mikroökonomie	Vorlesung	SoSe	120 h (45 + 75)	4

Prüfungen

Zuordnung Prüfende	Art	Gewichtung	Workload	LP[2]
Modulverantwortliche*r prüft oder bestimmt Prüfer*in *90-minütige Klausur oder Portfolio bestehend aus zwei Klausuren mit einer Dauer von insgesamt 90 Minuten. Es erfolgt eine abschließende Gesamtbewertung.* *Der Modulverantwortliche bestimmt einen oder mehrere prüfungsberechtigte Personen als Prüfer der Modulprüfung.*	Klausur o. Portfolio	1	-	-

Legende

1 Die Modulstruktur beschreibt die zur Erbringung des Moduls notwendigen Prüfungen und Studienleistungen.

2 LP ist die Abkürzung für Leistungspunkte.

3 Die Zahlen in dieser Spalte sind die Fachsemester, in denen der Beginn des Moduls empfohlen wird. Je nach individueller Studienplanung sind gänzlich andere Studienverläufe möglich und sinnvoll.

4 Erläuterungen zur Bindung: "Pflicht" bedeutet: Dieses Modul muss im Laufe des Studiums verpflichtend absolviert werden; "Wahlpflicht" bedeutet: Dieses Modul gehört einer Anzahl von Modulen an, aus denen unter bestimmten Bedingungen ausgewählt werden kann. Genaueres regeln die "Fächerspezifischen Bestimmungen" (siehe Navigation).

5 Workload (Kontaktzeit + Selbststudium)

SoSe Sommersemester

WiSe Wintersemester

SL Studienleistung

Pr Prüfung

bPr Anzahl benotete Modul(teil)prüfungen

uPr Anzahl unbenotete Modul(teil)prüfungen