



# Modulbeschreibung 31-IndiErg-2 Spieltheorie

Fakultät für Wirtschaftswissenschaften

*Version vom 15.02.2026*

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/46024235>

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

## **31-IndiErg-2 Spieltheorie**

---

### **Fakultät**

---

Fakultät für Wirtschaftswissenschaften

### **Modulverantwortliche\*r**

---

Prof. Dr. Frank Riedel

### **Turnus (Beginn)**

---

Jedes Wintersemester

### **Leistungspunkte**

---

5 Leistungspunkte

### **Kompetenzen**

---

Das Modul soll Studierenden die Fähigkeit geben, strategische Situationen durch eine formale Herangehensweise besser zu verstehen. Studierende sollen lernen, wie sie sich selbst besser in strategischen Situationen verhalten, sie sollen lernen strategisches Handeln anderer besser einzuschätzen, und sie sollen lernen das Verhalten von Personen mittels Spieltheorie zu erklären.

### **Lehrinhalte**

---

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).

Dieses Modul richtet sich vorrangig an Studierende anderer Fakultäten, die das Modul 31-M5 VWL I nicht in ihrem regulären Curriculum absolvieren müssen.

### **Empfohlene Vorkenntnisse**

---

—

### **Notwendige Voraussetzungen**

---

Die Veranstaltung Spieltheorie darf nicht bereits an anderer Stelle im Transkript auftauchen. Studierende die das Modul 31-M5 VWL I absolvieren, können daher nicht das Modul 31-IndiErg-2 studieren.

### **Erläuterung zu den Modulelementen**

---

Modulstruktur: 1 bPr<sup>1</sup>

## Veranstaltungen

---

Titel	Art	Turnus	Workload	LP <sup>2</sup>
<b>Einführung in die Spieltheorie</b>	Vorlesung	WiSe	150 h (30 + 120)	5 [Pr]

## Prüfungen

---

Zuordnung Prüfende	Art	Gewichtung	Workload	LP <sup>2</sup>
Lehrende der Veranstaltung <b>Einführung in die Spieltheorie (Vorlesung)</b> <i>45-minütige Klausur</i>	Klausur	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