

PLAN DE COURS

ECN-7230 : Raisonnement stratégique

NRC 14436 | Hiver 2025

Formule d'enseignement : Présentiel

Temps consacré : 3-0-6	Crédit(s) : 3
------------------------	---------------

Ce cours présente les outils du raisonnement stratégique et la théorie des jeux. Ils sont illustrés avec le recours à de nombreux phénomènes économiques et politiques. À la fin du cours, l'étudiant aura une connaissance opérationnelle des jeux en information complète. Il saura écrire un modèle, le résoudre et formuler des prédictions empiriques. Les jeux en information incomplète sont aussi abordés. Les exemples utilisés illustrent le pouvoir explicatif de la théorie des jeux et l'étendue des modèles existants.

Plage horaire

Cours en classe			
mercredi	12h30 à 15h20	DES-2225	Du 13 janv. 2025 au 25 avr. 2025

Il se peut que l'horaire du cours ait été modifié depuis la dernière synchronisation avec Capsule. [Vérifier l'horaire dans Capsule](#)

Site de cours

<https://sitescours.monportail.ulaval.ca/ena/site/accueil?idSite=175353>

Coordonnées et disponibilités

Arthur Silve

Enseignant

DeSève 2174

arthur.silve@ecn.ulaval.ca

Tél. : 4186562131 poste 7539

L'Université reconnaît le droit à la déconnexion des professeures et professeurs, des personnes chargées de cours et des autres membres du personnel enseignant. Cela signifie que ces personnes ne sont pas tenues de consulter les messages qui leur sont envoyés (courriel, boîte vocale, message dans un forum, etc.) pendant les soirs, fins de semaine, jours fériés et vacances. La personne qui aura envoyé un message durant ces périodes devra donc s'attendre à recevoir une réponse dans un délai raisonnable, calculé à partir de la reprise des heures normales de travail.

Soutien technique

CSTIP - Centre de services en TI et pédagogie

Pavillon Charles-De Koninck, local 0248

aide@cstip.ulaval.ca


Téléphone :


418-656-2131 poste 405222

418-656-5222


Informations techniques importantes

[Équipez-vous pour réussir](#) 

[Accéder à l'horaire du CSTIP](#) 

[Liste des navigateurs supportés](#) 

[Avis important concernant les appareils mobiles](#)  (*iOS, Android, Chrome OS*)

[TeamViewer](#)  est l'application utilisée par le *CSTIP* pour faire du soutien à distance. En exécutant cette application, vous permettez à un agent de soutien informatique de se connecter à votre poste pour vous aider.

Plateformes de vidéoconférence institutionnelles

Voici l'information essentielle pour vous connecter à l'une ou l'autre de nos plateformes de vidéoconférence institutionnelles.

[Microsoft Teams ULaval](#) 

[Zoom ULaval](#) 

Sommaire

Description du cours	4
Introduction	4
Objectif général du cours	4
Objectifs spécifiques	4
Contenu du cours	4
Approche pédagogique	5
Pré-requis	5
Contenu et activités	6
Évaluations et résultats	7
Liste des évaluations	7
Informations détaillées sur les évaluations sommatives	7
devoir à la maison n°1	7
devoir à la maison n°2	8
devoir à la maison n°3	9
devoir à la maison n°4	9
Examen final ou Projet personnel	10
Barème de conversion	10
Règlements et politiques institutionnels	10
Politique à l'égard des retards aux évaluations	11
Politique en matière d'absence aux évaluations	11
Étudiants ayant une situation de handicap liée à une limitation fonctionnelle	11
Évaluation des cours: Une responsabilité de l'étudiant	12
Principes de l'évaluation	12
Utilisation de l'IA générative et évaluations	12
Matériel didactique	12
Liste du matériel obligatoire	13
Liste du matériel complémentaire	13
Spécifications technologiques	13
Indications supplémentaires	14
Bibliographie et annexes	14
Bibliographie	14

Description du cours

Introduction

Ce cours de 3 crédits s'inscrit dans le cadre des programmes de Maîtrise en Économique, de Maîtrise en Science Politique, de Maîtrise en Études Internationales, de Maîtrise en Affaires Publiques, de Doctorat en Économique, et de Doctorat en Science Politique. Il peut aussi s'adresser, exceptionnellement, aux étudiants du Baccalauréat en Économique, sur avis du directeur des programmes.

En termes très larges, le cours comportera d'abord plusieurs séances dédiées aux modèles statiques en information complète, en explorant les concepts liés grâce à de nombreux exemples venus d'économie, de science politique et d'économie politique.

Ensuite, le cours comportera plusieurs séances dédiées aux modèles dynamique en information complète. On introduira le raisonnement inductif rétrograde en temps fini et infini et les problèmes particuliers apportés par les jeux répétés.

Le cours couvrira aussi les modèles en information incomplète, d'abord statiques et rapidement dynamiques. Les difficultés conceptuelles étant plus nombreuses pour cette catégorie de modèles, cette partie du cours vise plus à introduire les modèles qu'à les maîtriser complètement.

Enfin, le cours abordera quelques sujets spéciaux pour aider à la modélisation, thématiques à suivre.

Ce "guide d'étude" a pour objectif de vous préparer à suivre le cours. Il définit en quelque sorte son "mode d'emploi", non seulement pour le matériel didactique du cours, mais aussi pour le cheminement que vous devez adopter et les différentes exigences auxquelles vous devrez répondre. À ce stade de vos études, l'objectif est moins de vous évaluer que de vous encourager dans votre progression.

Bonne lecture et bon cours !

Objectif général du cours

Vous raisonnez déjà de manière stratégique. Vous tenez compte des décisions des autres, parfois même sans vous en rendre compte. Un jour, vous allez négocier un contrat, voire un jour, un traité international. Vous voudrez favoriser la coopération de fournisseurs ou de clients, menacer et motiver vos employeurs et vos employés.

D'abord, ce cours vise à se familiariser avec les outils du raisonnement stratégique et de la théorie des jeux. Ces outils sont d'application très large. Avec les outils présentés dans le cours, vous structurerez votre approche des relations d'affaires, de la mise en pratique des politiques publiques, et même de votre vie de tous les jours.

En outre, nous présenterons ces outils comme un socle utile à la poursuite de vos études dans tous les champs des sciences sociales, en économie, en science politique, en criminologie, en management, en relations internationales et encore bien d'autres. La théorie des jeux permet notamment de clarifier une question de recherche par l'identification d'un mécanisme. Ce cours vise à aider les étudiant.es de maîtrise et de doctorat d'économie et de sciences politiques à formuler un mécanisme et à l'étayer par le recours à des modèles judicieusement construits.

Objectifs spécifiques

À la fin du cours, les étudiant.es seront en mesure de :

- identifier le contexte stratégique dans lequel se prennent leurs décisions
- formuler des stratégies tenant compte de ce contexte
- expliquer, reformuler une liste de modèles classiques
- mieux comprendre les modèles de la littérature académique que vous rencontrez
- identifier clairement les mécanismes sous-jacents à vos questions de recherche
- Discuter, délimiter les hypothèses utilisés
- Produire, créer, concevoir leurs propres modèles (en information complète)

Contenu du cours

Le contenu du cours est dense. Il est toutefois aussi flexible, et pourra refléter les souhaits des étudiants.

- dilemme du prisonnier, chicken, guerre des sexes en information complète et incomplète
- jeux à somme nulle
- vote séquentiel, stratégique, règles législatives
- concurrence partisane statique et répétée avec 2 ou 3 partis
- duopoles et oligopoles de Cournot, de Bertrand et de Stackelberg
- tragédie des communs
- tournois, duels, enchères
- négociation, négociation séquentielle à 2 ou n agents, en information imparfaite
- cheap talk, signaling, réputation, guerre d'attrition

Approche pédagogique

Le cours est organisé autour des leçons hebdomadaires, qui permettent de rythmer la progression. Pour qu'elles soient le plus utiles

- Je propose des lectures correspondantes à chaque leçon, ainsi qu'indiquées sur le plan de cours, à effectuer AVANT la leçon correspondante. À toutes fins utiles, ces lectures sont considérées comme "obligatoires".
- en outre, il est fortement conseillé de reprendre ces lectures APRÈS la leçon, pour consolider la compréhension.
- Pour favoriser l'échange et la participation, et aussi pour rendre le contenu plus accessible, le contenu du cours sera présenté au "tableau blanc", donc SANS DIAPOSITIVES.
- En revanche, l'ensemble du contenu du cours, dans l'ordre du cours, sera disponible, à l'avance, sous forme de diapositives, sur ce site de cours. Les diapositives correspondent au même contenu, mais plus formalisé.
- des séries d'exercices seront distribuées, pour aider l'absorption du contenu du cours. Nous en corrigerons certains en cours, mais ils ont surtout pour objectif de faciliter la propre progression de chacun.e.

Pré-requis

Ce cours s'adresse en priorité aux formations de maîtrise d'économie et de science politique. Il est aussi ouvert aux formations de doctorat dans ces deux disciplines, ainsi qu'aux étudiants d'autres disciplines que le raisonnement stratégique intéresse.

Le cours n'a pas de prérequis formels, et il est possible de suivre le cours même sans bases solides en théorie des probabilités et en analyse.

Le cours proposera toutefois des compléments techniques (facultatifs, et qui ne feront pas l'objet d'une évaluation) aux concepts vus en cours. Ces compléments seront faciles d'accès avec le bagage correspondant à un cours de mathématiques pour sciences sociales, tel que GPL-1003 ou MQT-1900, ou au cours de principes de microéconomie. Pour acquérir ces outils sans bagage antérieur, l'introduction du manuel de Humphreys (voir ci-dessous) pourra être lue et comprise avant le cours.

Humphreys, M. (2016) Political Games. W.W. Norton and Co.

La langue du cours est le français, mais l'usage de l'anglais est indispensable. Préparez-vous à démarrer sur les chapeaux



de roue !

Contenu et activités

Le tableau ci-dessous présente les semaines d'activités prévues dans le cadre du cours.

Titre	Date
À lire au préalable	
<p>Cours en évolution</p> <p>Comme ce cours est désormais donné en conjonction avec ECN-7001, le contenu des séances va évoluer en cours de session. Le contenu actuel du cours constituera probablement le contenu des 10 premières séances, un peu condensées, auxquels s'ajouteront quelques sujets spéciaux dans les dernières séances.</p>	
Jeux statiques en information complète	
<p>Jeux statiques en information complète</p> <p>Le cours commencera par un débat sur la pertinence de la modélisation en recherche. Théorie : forme normale, stratégies dominantes, stratégies mixtes, équilibre de Nash Applications : dilemme du prisonnier, guerre des sexes, matching pennies, chicken</p>	
<p>Les espaces de stratégies continus</p> <p>Applications : duopoles de Cournot et de Bertrand, concurrence partisane</p>	
<p>plusieurs joueurs</p> <p>Applications : oligopole, concurrence partisane avec 3 partis, la tragédie des communs</p>	
<p>D'autres applications</p> <p>Les jeux multi-agents génèrent des questions importantes sur les stratégies d'alliance et de défection. Nous aborderons dans ce cours les éléments les plus prometteurs de la littérature : la négociation législative, le modèle du sélectorat, et le vote dynamique</p>	
Jeux dynamiques en information complète	
<p>Jeux dynamiques en information complète</p> <p>Théorie : rétro-induction, perfection en sous-jeu, équilibre parfait en sous-jeu Applications : vote séquentiel, duopole de Stackelberg, jeu du mille-pattes, panique bancaire, tournois</p>	
<p>Le vote</p> <p>Applications : vote stratégique, contrôle de l'agenda, règles législatives</p>	
<p>Jeux répétés</p>	

Théorie : jeux répétés finis et infinis Applications : concurrence partisane	
Négociation Applications : négociation séquentielle à 2 et n agents	
Jeux en information incomplète	
Jeux statiques en information incomplète Théorie : jeux bayésiens, équilibre bayésien Applications : concurrence à la Cournot, guerre des sexes revisitée, enchères	
Signaling Théorie : l'équilibre bayésien parfait Applications : jeux de signaling, le marché du travail	
Cheap talk Applications : cheap talk, le rôle informatif des comités	
Réputation Applications : réputation et dissuasion, guerre d'attrition, négociation	

Note : Veuillez vous référer à la section *Contenu et activités* de votre site de cours pour de plus amples détails.

Évaluations et résultats

Liste des évaluations

Sommatives			
Titre	Date	Mode de travail	Pondération
devoir à la maison n°1	Dû le 5 févr. 2025 à 12h30	Individuel	15 %
devoir à la maison n°2	Dû le 26 févr. 2025 à 12h30	Individuel	15 %
devoir à la maison n°3	Dû le 26 mars 2025 à 12h30	Individuel	15 %
devoir à la maison n°4	Dû le 16 avr. 2025 à 12h30	Individuel	15 %
Examen final ou Projet personnel	Dû le 23 avr. 2025 à 12h30	Individuel	40 %

Informations détaillées sur les évaluations sommatives

devoir à la maison n°1

Date de remise : 5 févr. 2025 à 12h30

Mode de travail : Individuel

Pondération : 15 %

Remise de l'évaluation : arthur.silve@ecn.ulaval.ca

Directives de l'évaluation :

1. Quelles situations correspondent à un jeu et lesquelles correspondent à une décision ?
Expliquer votre réponse

- un groupe d'étudiants à l'épicerie essaient de se coordonner sur un type de bière pour organiser leur party (bientôt...)

- deux amies choisissent leur robe pour le bal des finissants
- un étudiant se demande s'il va poursuivre des études graduées
- Zoom et Teams choisissent le prix de leurs formules d'abonnement
- Un candidat à la Présidence des États-Unis choisit son colistier ou sa colistière

2. Pour chaque exemple de jeu ci-dessous, dire s'il est : a) statique ou dynamique, b) à somme nulle, c) répété, d) en information parfaite ou imparfaite, e) en information complète ou incomplète, f) si un accord de coopération est crédible (renseignez-vous sur chaque jeu avant de répondre) :

- pierre-feuille-ciseaux
- vote par appel nominal à la majorité des voix exprimées
- enchère scellée

Exercices 1.1, 1.2, 1.3 du Gibbons. Cf. pièce jointe

Nota : pour l'exercice 1.3, une représentation graphique aide.

Fichiers à consulter :

 [DOC050917-05092017145051.pdf](#) (183,14 Ko, déposé le 13 janv. 2025)

devoir à la maison n°2

Date de remise : 26 févr. 2025 à 12h30

Mode de travail : Individuel

Pondération : 15 %

Remise de l'évaluation : arthur.silve@ecn.ulaval.ca

Directives de l'évaluation :

1. Deux joueurs ont 3 résultats possibles : A gagne, B gagne, ou bien les 2 sont ex-aequo. Le gagnant remporte 50, le perdant 0, et chaque joueur remporte 20 en cas d'égalité. Quel est votre payoff espéré dans chacun des cas suivants ?

- Vous avez 10% de chance de gagner, 50% de chance d'une égalité, et 40% de chance de perdre
- Vous avez 50% de chance de gagner et 50% de chance de perdre
- Vous avez 80% de chance de perdre, 10% de chance d'égalité, et 10% de chance de gagner

2. Gibbons exercices 1.9 et 1.12

3. Pour chacun des jeux représentés dans leur forme extensive dans l'image jointe, identifier l'équilibre et les stratégies complètes de chaque joueur.

4. Dans le jeu ci-dessous, trouver les équilibre de Nash et expliquer pourquoi il est important de décrire un équilibre par les stratégies des joueurs et pas seulement par leur gains


		B		
		Gauche	Centre	Droite
A	Haut	1,2	2,1	1,0
	Milieu	0,5	1,2	7,4
	Bas	-1,1	3,0	5,2

Exercice bonus : un groupe d'anthropologues sont capturés par la tribu des ludumtheoricus, qui sont anthropophages, mais joueurs. Ils annoncent aux anthropologues que le lendemain, ils seront rangés en file indienne (l'individu i voit les individus 1 à $i-1$), avec un chapeau sur la tête, rouge ou vert. Chacun aura l'opportunité de deviner la couleur de son

propre chapeau, qu'il ne voit pas. Ceux qui se tromperont seront mangés. Les autres seront relâchés.

Le lendemain, le "jeu" procède comme prévu. Seul un anthropologue se trompe. Dépités, les anthropophages relâchent tous les autres. Comment les anthropologues se sont-ils (presque tous) sauvés ?

Fichiers à consulter :

 [extgames.png](#) (2,19 Mo, déposé le 13 janv. 2025)

devoir à la maison n°3

Date de remise : 26 mars 2025 à 12h30

Mode de travail : Individuel

Pondération : 15 %

Remise de l'évaluation : arthur.silve@ecn.ulaval.ca

Directives de l'évaluation :

Définissons une action stratégique comme le fait d'ajouter une première étape au jeu originel qui en modifie les payoffs, l'ordre selon lequel les joueurs effectuent leur choix, voire même la structure d'information, dans le but de favoriser un résultat différent que celui auquel le jeu originel aurait conduit.

Vous êtes invités à vous référer au chapitre 9 de l'ouvrage *Games of Strategy*, de Avinash Dixit et Susan Skeath, si vous manquez d'inspiration pour ce devoir (3 exemplaires sont disponibles à la bibliothèque de l'Université Laval, donc soyez partageurs !).

1. Décrire brièvement un jeu auquel vous avez participé, comportant des actions stratégiques, tels que des engagements, des menaces, ou des promesses, et examinez en détail la crédibilité de ceux-ci. Si possible, fournissez une illustration du jeu, et expliquez pourquoi le jeu s'est terminé comme il s'est terminé. Les joueurs ont-ils utilisé un raisonnement stratégique robuste dans leurs choix ?

2. Considérez les jeux suivants. Dans chaque cas, a) identifiez quels joueurs pour avoir avantage à faire un choix stratégique, b) identifiez la nature des choix stratégiques appropriés dans ce cas, c) discutez des difficultés conceptuelles et pratiques qu'il y aurait à rendre ces choix crédibles, et d) discutez si et comment ces difficultés peuvent être dépassées :

- Les pays signataires de l'Accord de Partenariat Transpacifique (TPP) souhaiteraient que les États-Unis se joignent au traité
- Les États-Unis souhaiteraient que l'Iran cesse de travailler en vue de développer leur propre arme nucléaire et aimeraient avoir l'appui de la Russie
- Les étudiants de l'Université Laval souhaitent éviter que l'administration n'augmente les droits de scolarité

devoir à la maison n°4

Date de remise : 16 avr. 2025 à 12h30

Mode de travail : Individuel

Pondération : 15 %

Remise de l'évaluation : arthur.silve@ecn.ulaval.ca

Directives de l'évaluation :

1. Gibbons, exercices 3.1 et 4.3.

2. Le choix d'un système de santé implique de nombreux enjeux informationnels et de stratégie. Les usagers, potentiels et réels, ont plus d'information que les assurances sur leur propre état de santé, mode de vie, etc. Les fournisseurs de soins, docteurs, hôpitaux etc., ont plus d'information que les assurances et que les patients eux-mêmes. Les

docteurs ont aussi plus d'information sur leurs propres efforts et sur leur propre talent, et les hôpitaux sur leurs capacités. Les compagnies d'assurance ont des informations statistiques sur le résultat des procédures, mais celles-ci ne reflètent qu'imparfaitement la réalité en salle d'opération ou de traitement. Enfin, les firmes pharmaceutiques connaissent mieux les propriétés des médicaments et des vaccins qu'elles développent que la population. Évidemment, chacun de ces acteurs n'a que peu d'incitations à partager ses informations avec les autres. Le but du système de santé est de résoudre autant que possible ces enjeux.

Dans cette perspective, examinez les avantages relatifs de divers mécanismes de paiement : paiement à l'acte ou forfait pour le docteur, primes annuelles ou paiement à chaque patient, etc. Quel système bénéficie le mieux aux patients ? Aux docteurs ? Que pensez-vous des systèmes d'assurance-santé publique, comme la France, ou privé, comme les États-Unis ?

Examen final ou Projet personnel

Date de remise : 23 avr. 2025 à 12h30
 Mode de travail : Individuel
 Pondération : 40 %
 Remise de l'évaluation : arthur.silve@ecn.ulaval.ca
 Directives de l'évaluation :

Les étudiants auront le choix entre deux modalités d'évaluation pour leur note finale :

- Soit ils préfèrent un examen final, sur le même modèle que les DM, à l'horaire habituel du cours, en temps limité. Livres ouverts, mais avec engagement sur l'honneur de ne pas recourir à internet pendant la durée de l'examen
- Soit ils préfèrent construire leur propre projet pour valider le cours, à condition de le rendre avant la date de l'examen final. Les projets personnels, par définition, ne peuvent pas être définis limitativement. Toutefois, voici quelques idées : nouvelle, scénario, ou scène pour le théâtre basée sur des concepts tirés du cours ; modification des statuts d'une association pour tenir compte du comportement stratégique du public visé ; projet de papier de recherche comportant une composante de modélisation significative, etc.

Pour le projet personnel, deux critères guideront l'évaluation : la mobilisation intelligente des outils développés pendant le cours, et le sérieux général du projet. Un excellent projet personnel met en pratique plusieurs concepts du cours au service d'un projet qui dépasse le cadre du cours, et démontre la capacité de l'étudiant à s'approprier ces concepts. Il n'est pas attendu que les concepts soient expliqués en détail ; il est attendu que les concepts informent la structure du projet.

Barème de conversion

Cote	% minimum	% maximum
A+	90	100
A	85	89,99
A-	80	84,99
B+	75	79,99
B	70	74,99
B-	65	69,99

Cote	% minimum	% maximum
C+	60	64,99
C	50	59,99
E	0	49,99

Règlements et politiques institutionnels

Règlement disciplinaire

Infractions relatives au bon ordre

Tout étudiant a une obligation de bon comportement dans un lieu universitaire ou à l'occasion d'une activité universitaire.

Infractions relatives aux études

Dans le but de préserver la crédibilité des attestations ou des diplômes délivrés et afin de s'assurer que les relevés de notes et les diplômes témoignent de la compétence et de la formation réelle des étudiants, il est interdit d'avoir des comportements répréhensibles associés au plagiat.

Pour en connaître davantage sur le plagiat et ses formes, vous pouvez consulter le site du [Bureau des droits étudiants](#), la capsule d'information [Citer ses sources et éviter le plagiat](#) et le site de la [Bibliothèque](#) pour savoir comment citer vos sources.

Tout étudiant qui commet une infraction au *Règlement disciplinaire à l'intention des étudiants de l'Université Laval* dans le cadre du présent cours, est passible des sanctions qui sont prévues dans ce règlement.

Consultez le règlement à l'adresse suivante : <http://ulaval.ca/reglement-disciplinaire>

Harcèlement et violence à caractère sexuel

La Faculté des sciences sociales condamne toute manifestation de harcèlement psychologique, de harcèlement sexuel et de toute autre forme de violence à caractère sexuel. Dans le cadre des activités universitaires sous sa responsabilité, elle s'engage à prendre tous les moyens à sa disposition pour prévenir les conduites (comportements, paroles, actes ou gestes) qui portent atteinte à la dignité ou à l'intégrité psychologique ou physique, les faire cesser et sanctionner.

Consultez le règlement à l'adresse suivante : <http://ulaval.ca/reglement-prevention-harcelement>

Visitez le site du Centre de prévention et d'intervention en matière de harcèlement : <https://www2.ulaval.ca/services-ul/harcelement.html>

Politique et directives relatives à l'utilisation de l'œuvre d'autrui aux fins des activités d'enseignement, d'apprentissage, de recherche et d'étude privée à l'Université Laval

L'Université Laval a conclu une entente avec la Société québécoise de gestion collective des droits de reproduction (Copibec). La licence universitaire de Copibec permet d'utiliser des œuvres protégées par la *Loi sur le droit d'auteur* selon les conditions suivantes:


- Respecter les utilisations permises de la licence de reproduction (maximum 20%);
- Vérifier que la publication n'est pas sur la liste d'exclusions, si nécessaire, faire une demande d'autorisation au Bureau du droit d'auteur (BDA);
- Déclarer toutes les publications utilisées sur [Dexero](#);
- Mentionner la source des extraits utilisés;
- Toute reprographie de notes de cours sur support papier doit être autorisée par le BDA avant leur impression au Service de reprographie.

Pour des informations complémentaires, consultez le [site web du BDA](#) ou écrivez à: info@bda.ulaval.ca 

Politique à l'égard des retards aux évaluations

Les étudiants sont invités à prendre connaissance de la [Politique du Département à l'égard des retards aux évaluations](#) . Suivant les règles de cette politique, l'étudiant qui se présente en retard à un examen pourrait ne pas être admis.

Politique en matière d'absence aux évaluations

Les étudiants sont invités à prendre connaissance de la [Politique du Département d'économique à l'égard des absences aux évaluations](#) . Une absence non justifiée suivant les règles de cette politique entraînera une note de zéro à l'évaluation manquée.

Étudiants ayant une situation de handicap liée à une limitation fonctionnelle

Afin de bénéficier de mesures d'accommodement pour les cours ou les examens, un rendez-vous avec une conseillère ou un conseiller du Centre d'aide aux étudiants travaillant en accueil et soutien spécialisé en situation de handicap (ACSESH) est nécessaire. Pour ce faire, les étudiants présentant une situation de handicap liée à une limitation fonctionnelle permanente doivent visiter le site monPortail.ulaval.ca/accommodement et prendre un rendez-vous, le plus tôt possible.

Au cours de la semaine qui suit l'autorisation des mesures, l'activation des mesures doit être effectuée dans monPortail.ulaval.ca/accommodement pour assurer leur mise en place.

Les étudiants ayant déjà obtenu des mesures d'accommodements scolaires doivent procéder à l'activation de leurs mesures pour les cours et/ou les examens dans monPortail.ulaval.ca/accommodement afin que celles-ci puissent être mises en place. Notez que l'activation doit s'effectuer au cours des 2 premières semaines de cours.

Évaluation des cours: Une responsabilité de l'étudiant

Trop souvent, l'évaluation des cours par les étudiants est le seul moment où l'enseignant peut obtenir un feedback, positif ou négatif, sur l'enseignement qu'il dispense.

Ce feedback est utile pour l'amélioration du cours, année après année. Il est aussi gratifiant pour l'enseignant de voir ses efforts reconnus par les étudiants. N'hésitez pas à donner votre retour !

Principes de l'évaluation

L'étudiant doit tout d'abord rendre 4 devoirs à la maison aux semaines 4, 7, 9 et 12. Par souci d'équité, aucun motif de retard ne sera accepté. Ces 4 devoirs comptent chacun pour 15% de la note finale, soit un total de 60%.

Les 40% restants sont évalués selon une modalité qui est au choix des étudiants :

1 L'étudiant peut choisir de se présenter la dernière semaine pour une évaluation sur le même modèle que les devoirs à la maison.

2 Alternativement, l'étudiant peut choisir de présenter un projet s'appuyant sur les concepts vus en cours. Se référer à la description du projet pour plus d'informations

Utilisation de l'IA générative et évaluations

Les personnes étudiantes peuvent utiliser l'IA générative dans ce cours, à condition que cette utilisation soit mentionnée et citée conformément aux instructions fournies. Une utilisation de l'IA générative qui n'est pas mentionnée ou citée correctement constitue une infraction relative aux études selon le Règlement disciplinaire à l'intention des étudiants et étudiantes de l'Université Laval. Il revient aux personnes étudiantes de s'assurer de respecter les attentes en matière de citation et de référence.

En cas d'utilisation de l'IA générative pour les évaluations, il est attendu que les personnes étudiantes précisent si l'IA générative a servi à (1) mieux comprendre un concept (2) générer un plan d'écriture (3) traduire d'une langue à l'autre (4) générer des idées ou des exemples (5) recevoir une rétroaction sur une portion du travail (préciser) (6) améliorer l'écriture d'une portion de texte (préciser) (7) autre (préciser).

Le non-respect de cette exigence constitue une infraction relative aux études et pourrait mener à l'application des sanctions prévues au Règlement disciplinaire.

J'appelle en outre votre attention sur 3 points particuliers : les IA génératives actuelles ne sont pas fiables pour établir des éléments factuels et pour mentionner les bonnes sources. Elles proposent une suite de mot cohérente, probable, mais la citation pertinente est, de leur point de vue, difficile à identifier et donc à établir correctement. En outre, je comprends que la tentation d'utiliser les IA génératives est grande, mais elle ne doit pas remplacer la réflexion nécessaire à la compréhension des mécanismes et à l'apprentissage. Enfin, ça ne m'intéresse pas d'évaluer le produit d'une IA générative, et si je me retrouve obligé de le faire, je le ferai sans bienveillance.

Matériel didactique

Liste du matériel obligatoire

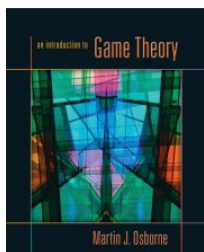
Game theory for applied economists

Auteur : Robert Gibbons

Éditeur : Princeton Univ. Press (Princeton, NJ , 1992)

ISBN : 9780691003955

Liste du matériel complémentaire



An introduction to game theory

Auteur : Martin J. Osborne

Éditeur : Oxford Univ. Press (New York , 2004)

ISBN : 9780195128956

Game theory

Auteur : Drew Fudenberg ; Jean Tirole

Éditeur : MIT Press (Cambridge , 1991)

ISBN : 9780262061414

Formal models of domestic politics (2e édition)

Auteur : Scott Gehlbach

Éditeur : Cambridge University Press (2021)

ISBN : 9781108674720

Political Games: Mathematical Insights on Fighting, Voting, Lying & Other Affairs of State (1ère édition)

Auteur : Macartan Humphreys

Éditeur : W.W. Norton and Co. (New York , 2016)

ISBN : 9780393617

Spécifications technologiques

Afin d'accéder sans difficulté au contenu de votre cours sur monPortail, vous devez vous référer aux informations ci-dessous.

Liste des navigateurs supportés :

- [Google Chrome](#)
- [Mozilla Firefox](#)
- Safari
- Internet Explorer 11 et plus
- [Opera](#)

Appareils mobiles

Il est important de préciser que l'utilisation des périphériques mobiles n'est pas officiellement supportée pour les sites de cours. La consultation des contenus est fonctionnelle pour la plupart des appareils sous Android et iOS, mais il existe certaines limites :

- les appareils mobiles sous Windows RT, BlackBerry et les iPhone 4 et 4S ne sont pas supportés;
- le contenu Flash n'est pas supporté, ce qui empêche la consultation des blocs de contenu audio-vidéo, de contenu Flash et de certaines présentations multimédias;
- la fonctionnalité de glisser-déposer n'est pas supportée, ce qui empêche la réalisation de certains questionnaires.

Team Viewer

TeamViewer est l'application utilisée par le CSTIP pour faire du soutien à distance. En exécutant cette application, vous permettrez à un agent de soutien informatique de se connecter à votre poste pour vous aider.

- [Accédez à TeamViewer pour Windows](#)
- [Accédez à TeamViewer pour Mac](#)

Indications supplémentaires

Le manuel de Osborne peut remplacer le Gibbons. Le Fudenberg et Tirole aussi, mais il est nettement plus difficile d'accès. Le manuel de Gehlbach est le manuel du cours d'Économie Politique. Le Humphreys sert lui aussi pour le cours d'Économie Politique.

Bibliographie et annexes

Bibliographie

Cette sous-section n'a pas encore été complétée par votre enseignant.