**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Исследовательский* |
| Название проекта | Модель социального поля: почему лауреаты Нобелевской премии по экономике страдают бессонницей? |
| Подразделение инициатор проекта | Департамент экономики и финансов |
| Руководитель проекта | Кирпищиков Дмитрий Андреевич |
| Заказчик проекта | Захаров Игорь Юрьевич |
| Основная проектная идея  описание решаемой проблемы | Исследование влияния процессов самоорганизации на разрешение социальной дилеммы в полевых экспериментальных играх |
| Цель проекта | Посредством предложенных полевых экспериментов будет реализована попытка тестирования математической формализации механизма возникновения и эволюции характеристик социального поля сообщества (самоорганизации), влияющего или определяющего решения и поступки участников. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | - Разработка и тестирование дизайна полевых экспериментов с самоорганизацией участников  - Разработка программного обеспечения и телеграмм-ботов для полевых экспериментов  - Тестирование гипотез:   * влияние социального поля на решение социальной дилеммы; * возможность коллективного решения в условиях социального поля; * трансформация отношения к риску в условиях социального поля. |
| Требования к участникам проектной команды | студенты 3 и 4 курса  ОП «Экономика»,  ОП «Вычислительные социальные науки»  Пермь, Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород |
| Количество вакантных мест на проекте | 18 |
| Проектное задание | 1. Анализ литературы по экспериментальной экономике и моделям принятия решений с учетом социальных предпочтений. 2. Расчет равновесий и выработка индивидуальных и коллективных стратегий в экспериментальных играх “Хогвартс” и “Верю-не-Верю”. 3. Анализ результатов полевых экспериментов в форме выпускного проектного эссе. |
| Критерии отбора студентов | - Знание теории игр и микроэкономики  - Интерес к экспериментальной экономике  - Вступительное эссе на тему по выбору (от 1500 печатных знаков с пробелами):   * Как одновременно получить Нобелевскую премию мира и Нобелевскую премию по экономике? * Поведенческая экономика - «поворот не туда». ☠ * Почему Нобелевские лауреаты по экономике страдают бессонницей? * Как избавить ученого-исследователя и студента университета от «академической веры» в функцию полезности? |
| Сроки и график реализации проекта | Январь 2022 – Февраль 2023: «Хогвартс» (I этап)  Март 2023 – Май 2023: «BnB» (II этап) |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 6 часов (с учетом самостоятельной работы) |
| Количество кредитов (на одного участника) | 5 кредитов |
| Форма итогового контроля | Выпускное проектное эссе «Что я могу посоветовать после экспериментальных игр ”Хогвартс” и “Верю-не-Верю”:  - Benabou, Falk, Henkel, Tirole, авторам ”Eliciting moral preferences: Theory and experiment” (2020);  - Capraro & Perc, авторам ”Mathematical foundations of moral preferences” (2021);  - Gross & Vostroknutov, авторам ”Why do people follow social norms? (2022);  - Gintis & Helbing, авторам ”Homo socialis: An analytical core for sociological theory” (2015). |
| Используемые программные продукты | - Телеграмм-бот.  - Каждая игра сопровождается набором программ на языке R. |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | - Контрольная письменная работа  - Выпускное проектное эссе |
| Образовательные результаты проекта | Проект позволяет участникам развить следующие компетенции:  - способность осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде  - способность анализировать социально-значимые проблемы и процессы, происходящие в обществе, и прогнозировать возможное их развитие в будущем  - способность к анализу современных исследований по экспериментальной экономике  - опыт тестирования изученных исследований в экспериментальных играх. |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров | Формула оценивания:  Оитог = 0,4\*ОХогвартс + 0,3\*ОВnВ + 0,3\*ОЭccе, где  Оитог – итоговая оценка;  ОХогвартс – оценка за контрольную точку;  ОВnВ – оценка по количеству капитала, заработанного в экспериментальной игре “Верю-не-Верю”;  ОЭccе – оценка за выпускное проектное эссе. |
| Возможность пересдачи | Пересдача допускается только в отношении выпускного проектного эссе. Баллы за контрольную точку “Хогвартс” и BnB-эксперимент не допускают пересдачи. |
| Рекомендуемые образовательные программы | Экономика  Вычислительные социальные науки |
| Территория | *Пермь* |