

## GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA

G936 - Teoría de Juegos

Doble Grado en Administración y Dirección de Empresas y Economía  
Grado en Economía

Curso Académico 2022-2023

1. DATOS IDENTIFICATIVOS					
Título/s	Doble Grado en Administración y Dirección de Empresas y Economía			Tipología v Curso	Obligatoria. Curso 3 Obligatoria. Curso 2
Centro	Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales				
Módulo / materia	MATERIA MICROECONOMÍA MÓDULO DE FORMACIÓN EN ANÁLISIS ECONÓMICO				
Código y denominación	G936 - Teoría de Juegos				
Créditos ECTS	6	Cuatrimestre	Cuatrimestral (2)		
Web					
Idioma de impartición	Español	English friendly	Sí	Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. ECONOMIA				
Profesor responsable	PEDRO ALVAREZ CAUSELO				
E-mail	pedro.alvarez@unican.es				
Número despacho	Edificio de las Facultades de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales. Planta: + 1. DESPACHO PDI (E156)				
Otros profesores	SORAYA HIDALGO GALLEGO				

### 3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica las técnicas de modelización propias de la teoría de juegos
- Utiliza la teoría de juegos para interpretar las decisiones individuales y los procesos sociales y para proponer intervenciones dirigidas a reorientarlos
- Conoce las principales aplicaciones de la teoría de juegos en el ámbito de la economía
- Valora críticamente el uso de la teoría de juegos en la investigación en ciencias sociales

#### 4. OBJETIVOS

Utilizar la teoría de juegos como herramienta para analizar el comportamiento estratégico y los procesos sociales, así como para proponer posibles intervenciones que los reorienten

Conocer las principales aplicaciones de la teoría de juegos en los distintos ámbitos de la economía

Desarrollar el espíritu de investigación y la capacidad de analizar problemas nuevos con los instrumentos propios de la teoría de juegos, razonando de manera rigurosa y sistemática

Valorar críticamente el uso de la teoría de juegos como herramienta de investigación social

#### 6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

##### CONTENIDOS

1	Introducción a la teoría de juegos
1.1	Objeto y método
1.2	Juegos no cooperativos: estructura y formas de representación
2	Juegos estáticos con información completa
2.1	Juegos estáticos(I): dominancia y equilibrio de Nash
2.2	Juegos estáticos (II): estrategias mixtas; profundización en el concepto de equilibrio de Nash y sus aplicaciones.
3	Juegos dinámicos con información completa
3.1	Juegos dinámicos (I): inducción hacia atrás y perfección en subjuegos
3.2	Juegos dinámicos (II): extensiones
3.3	Negociación
3.4	Juegos repetidos
4	Información incompleta y enfoque cooperativo: una introducción
4.1	Juegos estáticos con información incompleta
4.2	Juegos dinámicos con información incompleta
4.3	Introducción a la teoría de juegos cooperativos

## 7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Examen parcial	Examen escrito	No	Sí	40,00
Examen final	Examen escrito	Sí	Sí	60,00
TOTAL				100,00
Observaciones				
<p>Ante la situación incierta de que las medidas de distanciamiento social establecidas por las autoridades sanitarias no permitan que alguna o la totalidad de las pruebas de evaluación se lleven a cabo de manera presencial, se contemplan los siguientes cambios en relación a la evaluación a distancia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La evaluación se llevará a cabo utilizando la plataforma Moodle.</li> <li>- Cada una de las pruebas de evaluación presencial se dividiría en dos pruebas de evaluación a distancia, cada una de ellas con un peso relativo del 50% sobre el valor de la prueba presencial de referencia. De manera aproximada, los bloques de contenidos evaluables en cada una de ellas serían los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Prueba 1: Bloque 1 y primera parte del Bloque 2 (Temas 1 y 2 de los apuntes)</li> <li>o Prueba 2: Segunda parte del Bloque 2 (Tema 3 de los apuntes)</li> <li>o Prueba 3: Bloque 3 (Temas 4 y 5 de los apuntes)</li> <li>o Prueba 4: Bloque 4 (Tema 6 de los apuntes)</li> </ul> </li> </ul> <p>Todas las pruebas no presenciales serían recuperables en la convocatoria extraordinaria y en ninguna de ellas se exigiría calificación mínima. Cada una de esas pruebas constará de preguntas de desarrollo y/o preguntas tipo test.</p> <p>En la convocatoria extraordinaria se realizará una única prueba, la cual supondrá el 100% de la calificación.</p>				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				
<p>Los estudiantes en régimen de dedicación a tiempo parcial serán evaluados a partir de una única prueba escrita que supondrá el 100% de la calificación. En el caso de que la evaluación pasase a ser en su totalidad no presencial, se les ofrecerá la posibilidad de realizar las mismas pruebas y ser evaluados por los mismos criterios que los alumnos en régimen de tiempo completo.</p>				

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA
Gibbons (2003): Un primer curso de teoría de juegos, Barcelona, Antoni Bosch.
Osborne, M.J. (2009): An Introduction to Game Theory, International Edition, Oxford University Press.

Esta es la Guía Docente abreviada de la asignatura. Tienes también publicada en la Web la información más detallada de la asignatura en la Guía Docente Completa.