FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	34976
Nombre	Fundamentos de Análisis Económico
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	4.5
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1300 - Grado en Ciencias Políticas y de la Administración Pública	Facultad de Derecho	4	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Carácter
1300 - Grado en Ciencias Políticas y de la Administración Pública	35 - Fundamentos de Análisis Económico	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
CALABUIG ALCANTARA, VICENTE	10 - Análisis Económico

RESUMEN

Esta asignatura introduce la teoría de juegos como un método destinado a la toma de decisiones de individuos y organizaciones en un entorno de interdependencia estratégica, es decir, cuando las consecuencias de las mismas dependen de (y tienen efectos en) las decisiones de otros individuos o grupos. Se aplicará esta herramienta para el estudio de la competencia electoral y la determinación de las políticas económicas, por ejemplo. Pero muchas otras aplicaciones surgen en campos ajenos a la política. La teoría de juegos se aplica al análisis de la guerra entre naciones, el terrorismo; las relaciones de pareja, hijos o matrimonio; relaciones en el ámbito del trabajo, entre trabajadores o entre jefes y trabajadores; o incluso se aplica a los juegos de diversión, póker, fútbol, ajedrez, etc.

En todas estas situaciones la teoría de juegos proporciona un instrumento de análisis con el fin de realizar predicciones sobre cómo actuar en estas situaciones óptimamente.

El programa comienza con un ejemplo clásico de juego, el dilema del prisionero, que permite introducir una serie de conceptos básicos sobre los elementos que caracterizan una situación estratégica en las que intervienen dos o más individuos u organizaciones.

A continuación se analizan los juegos caracterizados por una interacción estratégica aislada y donde los agentes toman decisiones de forma simultánea, en la que existe información completa. Se analizarán aplicaciones de gran importancia como el proceso electoral.

Posteriormente, en el programa se analizan las situaciones que se desarrollan en el tiempo, juegos secuenciales o dinámicos, prestando especial atención a la credibilidad de las jugadas estratégicas en el escenario político

Se estudian además, aplicaciones de gran importancia en la vida real como aquellas situaciones que se repiten (juegos repetidos) a lo largo del tiempo y en los que la reputación es importante. También se estudiara la conducta estratégica en las negociaciones.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

No se necesita ningún requisito matemático particular para cursar estos módulos. Una de las ventajas de la teoría de juegos en este sentido, es que trata directamente sobre el mundo real, analizando conceptos tales como: conflicto, cooperación estrategia, amenaza, información, creencia, compromiso, reputación.
No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

COMPETENCIAS (RD 1393/2007) // RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (RD 822/2021)

1300 - Grado en Ciencias Políticas y de la Administración Pública

- Capacidad para relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos de relevancia en las Ciencias Políticas y de la Administración Pública.
- Poseer conocimiento y capacidad de comprensión de hechos esenciales, conceptos, principios y teorías relativas a las Ciencias Políticas y de la Administración Pública, así como al espectro de sus disciplinas de referencia.
- Poseer las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores o mejorar su formación con un cierto grado de autonomía.

- Saber elaborar informes y dictámenes, considerando simultáneamente distintas variables de índole política, sociológica, jurídica, económica, demográfica, de género.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RD 1393/2007) // SIN CONTENIDO (RD 822/2021)

- Conocer y comprender los conceptos básicos de la teoría de juegos así como de la aplicación de estos conceptos para el estudio los fenómenos políticos que se observan en la vida diaria.

- Comprender las claves del funcionamiento de las votaciones estratégicas así como la influencia de las diferentes reglas de votación y negociación.

- Reconocer los conflictos estratégicos y saber utilizar los principios estratégicos básicos para obtener la cooperación y la coordinación en los problemas de elección pública

- Desarrollar la capacidad para resolver problemas en contextos complejos por su carácter estratégico y la habilidad para argumentar desde criterios racionales y estratégicos.

- Conocer y comprender los principales fallos de mercado: bienes públicos y externalidades. Así como, sus soluciones tanto privadas como públicas.

- Comprender los efectos en el funcionamiento y los resultados de los mercados y las esferas de actuación pública de la existencia de información privada sobre la motivación y la productividad, así como sus posibles soluciones tanto privadas como públicas.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. TEMA 1: INTRODUCCIÓN

1.1 ¿Qué es un juego?
1.2 ¿Qué estudia la teoría de juegos?
1.3 El razonamiento estratégico.
1.4 Teoría de Juegos y el comportamiento de las empresas.

[OCRL], [Cap. 1, 1.1-1.4] y notas de clase del profesor.

2. TEMA 2. JUEGOS SIMULTÁNEOS. ANTICIPANDO LA CONDUCTA DEL RIVAL. ESTRATEGIAS DOMINANTES Y DOMINADAS.

2.1. La forma estratégica de un juego y su representación matricial.
2.2 Estrategia dominante: el Dilema de los Prisioneros.
2.3 Eficiencia: el problema de la cooperación
2.4 La función de mejor respuesta de un jugador.
2.5 Eliminación sucesiva de acciones dominadas.

[OCRL], [Cap. 2, 2.1-2.5] y notas de clase del profesor.

3. TEMA 3. EL EQUILIBRIO DE NASH: EL PROBLEMA DE LA COORDINACIÓN.

3.1 Los equilibrios Nash de un juego.
3.2 Propiedades sencillas del equilibrio Nash.
3.3 La multiplicidad de equilibrios.
3.4 Los incentivos en un equipo de producción.

[OCRL], [Cap. 3, 3.1-3.3] y notas de clase del profesor.

4. TEMA 4. JUEGOS SECUENCIALES CON INFORMACIÓN PERFECTA. CREDIBILIDAD Y JUGADAS ESTRATÉGICAS

4.1 El árbol de decisión de un juego.
4.2 Estrategias y planes de acción.
4.3 Jugadas estratégicas.
4.4. Compromisos, amenazas y promesas creíbles: el principio de racionalidad secuencial.
4.5 La inducción hacia atrás y el Equilibrio Nash Perfecto.

[OCRL], [Cap. 6, 6.1-6.5] y notas de clase del profesor.

5. TEMA 5. JUEGOS REPETIDOS Y COOPERACIÓN TÁCITA

5.1 Las preferencias temporales.
5.2 La amenaza de castigo y la cooperación.

[OCRL], [Cap. 7 y 8, 7.3, 8.1-8.3] y notas de clase del profesor.

6. TEMA 6. JUEGOS CON INFORMACIÓN PRIVADA

6.1 Equilibrios en juegos con información privada.
6.2 El problema de la selección adversa: el mercado de coches usados.
6.3 La señalización en el mercado: garantías, publicidad y educación.

[OCRL], [Cap. 5 y 9, 5.4.2, 9.1, 9.4] y notas de clase del profesor.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases teórico-prácticas	45,00	100
Elaboración de trabajos individuales	10,00	0
Estudio y trabajo autónomo	20,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	10,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	10,00	0
TOTAL	**105,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

El desarrollo de la asignatura se estructura fundamentalmente en torno a las sesiones teóricas y las sesiones prácticas. Según el tipo de sesión (teórica o práctica) se elegirá un método didáctico u otro.

En las sesiones teóricas el profesor destacará los aspectos fundamentales de cada tema y orientará el estudio a través de la bibliografía básica y complementaria, a la que inexcusablemente se debe acudir para completar y profundizar en la materia. El método docente predominante en las clases teóricas será la clase magistral participativa.

En las sesiones prácticas se propondrán lecturas y ejercicios para aplicar los conceptos teóricos aprendidos. El trabajo resultante se expondrá en clase o se en la forma y fecha que se detalle a lo largo del desarrollo del curso.

EVALUACIÓN

La asignatura se evaluará a partir de la consideración, por este orden de relevancia, de los siguientes aspectos:

- Examen escrito realizado al final del curso que constará de preguntas teóricas y prácticas y preguntas sobre un texto.

- Evaluación continua del estudiante, basada en la resolución de problemas. Esta actividad no es recuperable y la nota se mantendrá para la segunda convocatoria.

En la asignatura la evaluación total se desglosa de la siguiente forma: un 30% de la nota global corresponde a la evaluación continua y un 70% de la nota global corresponde a la prueba de síntesis final.

La prueba de síntesis final tiene carácter obligatorio y superarla es condición indispensable para aprobar la asignatura. La asignatura se considerará aprobada si el estudiante obtiene 5 puntos sobre 10. La nota final será la suma ponderada de la nota del examen final y la evaluación contínua. En caso de optar por no realizar las tareas de evaluación continua, el estudiante sólo podrá obtener los puntos de la prueba final (7 como máximo), y necesitaría obtener un 5 sobre 7 en dicho examen para poder aprobar la asignatura.

REFERENCIAS

Básicas

- OLCINA, G., CALABUIG, V. y RODRÍGUEZ, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica. 2ª Ed. Madrid. Pearson 2013.
- DIXIT, A. y NALEBUFF, B. El arte de la estrategia. Antoni Bosch Editor. 2008

Complementarias

- GARDNER, R., Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosch Editor. 1999.
- DIXIT, A. y SKEATH, S., Games of Strategy. Norton. 2004

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

1. Contenidos

Se mantienen los contenidos inicialmente recogidos en la guía docente.

2. Volumen de trabajo y planificación temporal de la docencia

La guía docente preveía 45 horas de asistencia a clases teórico prácticas, seminarios y actividades presenciales.

Reducción de las 45 horas de clases de teoría-práctica a 30 para acortar la duración de las videoconferencias.
Traslado de esas 15 horas al tiempo de aprendizaje autónomo del estudiante con los materiales subidos al Aula Virtual. Se realizan videoconferencias grabadas de las clases teóricas, que están disponibles para el alumnado. En horario de clase se realiza una sesión online en directo para preguntas y dudas.

Mantenimiento de la planificación temporal docente tanto en días como en horario.

3. Metodología docente

La docencia presencial se sustituye por videoconferencias grabadas, incluyendo transparencias y sesiones directas de tutorización a través de la plataforma Blackboard Collaborate, disponible en el Aula Virtual.
Se hace uso del Aula virtual para cuestionarios de evaluación online sobre aspectos teóricos y para la entrega de tareas y actividades.
Los materiales para el seguimiento de la asignatura (transparencias y otros documentos) se suben al Aula virtual, así como los enunciados de las actividades a realizar.
El sistema de tutorías se realiza a través de la plataforma Blackboard Collaborate y vía email.

4. Evaluación

La evaluación de la asignatura se distribuye de la siguiente manera, con la ponderación que se indica:

Tareas evaluables realizadas en clase hasta la fecha de cierre de la actividad presencial (20%).

Actividades entregables en Aula Virtual a partir de las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura (40%)

Reducción del peso del examen final pasa del 70% al 40%.

Prueba de evaluación final: Se basará en un examen con una única cuestión diferente para cada alumno que se subirá al aula virtual como Tarea a la hora prevista para el inicio del examen. La duración del examen será de 60 minutos y el enunciado deberá subirse al aula virtual con un margen de 2 minutos respecto a la hora de finalización del examen. Será la hora que figure en la actividad Tarea del aula virtual como hora de entrega la que se tenga en cuenta para entender que se ha entregado en plazo. (40%)

5. Bibliografía

Se mantiene la bibliografía recomendada en la guía original.