

**COURSE DATA****Data Subject**

Code	34976
Name	Fundamentals of economic analysis
Cycle	Grade
ECTS Credits	4.5
Academic year	2020 - 2021

Study (s)

Degree	Center	Acad. year	Period
1300 - Degree in Political and Public Administration Sciences	Faculty of Law	4	Second term

Subject-matter

Degree	Subject-matter	Character
1300 - Degree in Political and Public Administration Sciences	35 - Foundations of economic analysis	Optional

Coordination

Name	Department
CALABUIG ALCANTARA, VICENTE	10 - Economic Analysis

SUMMARY**English version is not available**

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 estudiará la conducta estratégica en las negociaciones.

PREVIOUS KNOWLEDGE

Relationship to other subjects of the same degree

There are no specified enrollment restrictions with other subjects of the curriculum.

Other requirements

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.

COMPETENCES (RD 1393/2007) // LEARNING OUTCOMES (RD 822/2021)

1300 - Degree in Political and Public Administration Sciences

- Be able to relate and structure information from diverse sources and to integrate relevant ideas and knowledge in the field of political science and public administration.
- Have knowledge and ability to understand essential facts, concepts, principles and theories relating to political science and public administration, and to the spectrum of other reference disciplines.



- Develop the learning skills needed to complete further studies or training with some degree of autonomy.
- Be able to prepare reports and expert opinions simultaneously considering different variables of a political, sociological, legal, economic, demographic and gender nature.

LEARNING OUTCOMES (RD 1393/2007) // NO CONTENT (RD 822/2021)**English version is not available****WORKLOAD**

ACTIVITY	Hours	% To be attended
Theoretical and practical classes	45,00	100
Development of individual work	10,00	0
Study and independent work	20,00	0
Readings supplementary material	10,00	0
Preparation of evaluation activities	10,00	0
Preparation of practical classes and problem	10,00	0
TOTAL	105,00	

TEACHING METHODOLOGY**English version is not available****EVALUATION****English version is not available****REFERENCES****Basic**

- 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



Additional

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

ADDENDUM COVID-19

This addendum will only be activated if the health situation requires so and with the prior agreement of the Governing Council

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.