

**FITXA IDENTIFICATIVA****Dades de l'Assignatura**

<b>Codi</b>	35831
<b>Nom</b>	Conducta estratègica
<b>Cicle</b>	Grau
<b>Crèdits ECTS</b>	4.5
<b>Curs acadèmic</b>	2017 - 2018

**Titulació/titulacions**

<b>Titulació</b>	<b>Centre</b>	<b>Curs</b>	<b>Període</b>
1313 - Grau d'Administració i Direcció d'Empreses	Facultat d'Economia	4	Primer quadrimestre
1330 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses (Ontinyent)	Facultat d'Economia	4	Primer quadrimestre

**Matèries**

<b>Titulació</b>	<b>Matèria</b>	<b>Caràcter</b>
1313 - Grau d'Administració i Direcció d'Empreses	23 - Herramientas y Habilidades Directivas	Optativa
1330 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses (Ontinyent)	23 - Eines i Habilitats Directives	Optativa

**Coordinació**

<b>Nom</b>	<b>Departament</b>
CALABUIG ALCANTARA, VICENTE	10 - Anàlisi Econòmica

**RESUM**

Esta assignatura oferix una visió introductòria de la teoria de jocs aplicada als problemes del món de l'empresa i dels negocis. La teoria de jocs és un mètode destinat a la presa de decisions d'individus i empreses en un entorn d'interdependència estratègica, és a dir, quan les conseqüències de les mateixes depenen de (i tenen efectes en) les decisions d'altres individus o empreses. Hui en dia és una necessitat ineludible el coneixement de la teoria de jocs per a l'anàlisi de situacions econòmiques de gran importància per a les empreses com el funcionament dels mercats en competència imperfecta, les subhastes, la negociació bilateral en un intercanvi econòmic, els incentius a l'esforç i els contractes..etc. Estes ferramentes poden ser aplicables als mercats més importants de les economies modernes com els mercats de treball, els mercats de crèdit o financers, etc...

L'èmfasi es posarà en conceptes i resultats. Així mateix, es dedicarà gran part del curs a la resolució de casos pràctics i/o a la realització d'exercicis i a l'estudi de diverses aplicacions al món de l'empresa dels conceptes explicats. Estes aplicacions tindran un paper quasi tan rellevant com la teoria mateixa: en cada tema es discutiran dos o tres casos pràctics i aplicacions senzilles .



El programa comença amb una sèrie de conceptes bàsics sobre els elements que caracteritzen una situació estratègica en què intervenen dos o més individus u empreses o joc (tema 1), necessaris per a la comprensió de temes posteriors. A continuació (temes 2 i 3) s'analitzen els jocs caracteritzats per una interacció estratègica aïllada i on els agents prenen decisions de forma simultània, en la que existix informació completa, i s'analitzen aplicacions de gran importància econòmica com a subhastes, incentius a l'esforç en un equip de producció, etc. Per a això, s'introduïxen i apliquen conceptes de solució per a este tipus de situacions estratègiques.

Posteriorment (tema 4), en el programa s'analitzen les situacions que es desenrotllen en el temps, jocs seqüencials o dinàmics, prestant especial atenció a la credibilitat de les jugades estratègiques que es puguen produir-se en un marc d'informació perfecta.

S'estudien (tema 5), a més, aplicacions de gran importància en la vida real com aquelles situacions estratègiques que es repetixen de forma estacionària (jocs repetits) al llarg del temps. Finalment s'analitza el bloc dels jocs amb informació privada (tema 6). En estos jocs es realitza una anàlisi detallat de jocs dinàmics però quan hi ha informació incompleta o imperfecta sobre algun aspecte important del joc, estudiant els incentius que tenen els agents per a ocultar o senyalitzar informació que posseïxen.

## CONEIXEMENTS PREVIS

### Relació amb altres assignatures de la mateixa titulació

No heu especificat les restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

### Altres tipus de requisits

Per a afrontar amb èxit assignatura, és desitjable que l'estudiant dispose dun coneixement raonable daspectes bàsics del comportament dels consumidors i les empreses, és a dir, de la demanda i oferta de mercat. No es necessita cap requisit matemàtic particular per a cursar esta assignatura que no shaja estudiat durant el primer cicle.

## COMPETÈNCIES

### 1313 - Grau d'Administració i Direcció d'Empreses

- Capacitat d'anàlisi i síntesi.
- Capacitat d'organització i planificació.
- Capacitat per a la resolució de problemes.
- Capacitat de prendre decisions.
- Capacitat per a transmetre i comunicar idees i plantejaments complexos tant a un públic especialitzat com no especialitzat.
- Capacitat per a treballar en equip.
- Capacitat crítica i autocrítica.
- Capacitat d'aprenentatge autònom.
- Motivació per la qualitat.



- Posseir un coneixement interdisciplinari de l'empresa i del seu entorn social, econòmic, institucional i jurídic, així com els elements bàsics del procés de direcció, com l'organització i administració, la comptabilitat, la fiscalitat, les operacions, els recursos humans, la comercialització i el finançament i inversió.
- Identificar les fonts d'informació econòmica rellevant i el seu contingut, així com entendre les institucions econòmiques com a resultat i aplicació de representacions teòriques o formals sobre com funciona l'economia.
- Saber realitzar diagnòstics estratègics en entorns complexos i incerts, utilitzant les metodologies adequades per a resoldre'ls.
- Capacitat per a prendre decisions en ambients de certitud i incertesa.
- Capacitat per a aplicar mètodes analítics i matemàtics per a l'anàlisi dels problemes econòmics i empresarials.
- Capacitat per a expressar-se en llenguatges formals, gràfics i simbòlics.
- Capacitat per a aplicar i introduir procediments de millora contínua en tots els àmbits de l'organització.

## RESULTATS DE L'APRENTATGE

Al finalitzar el curs l'alumnat ha de ser capaç d'analitzar una situació estratègica, econòmica i/o social, amb les ferramentes proporcionades per la teoria de jocs, obtenint una predicció sobre el comportament de les empreses i els agents que participen en el dit joc, i ser capaç de prendre decisions en estes situacions. Per a estos fins l'alumnat ha de ser capaç de:

- Convertir una descripció informal d'una situació estratègica en un problema formal de teoria de jocs susceptible de ser analitzat utilitzant les ferramentes de la mateixa.
- Determinar les variables claus que determinen el comportament de les empreses i els agents en el mercat.
- Analitzar el comportament estratègic de les empreses i els agents que participen en el joc, anticipant les estratègies de cada jugador.
- Aplicar els conceptes de solució en les dites situacions així com avaluar la viabilitat i eficiència de la solució proposada.
- Analitzar la robustesa de la solució proposada davant de canvis en el comportament, motivació o altres variables dels agents o de la situació estratègica.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. TEMA 1. INTRODUCCIÓ

- 1.1 Què és un joc?
- 1.2 Què estudia la teoria de jocs?
- 1.3 El raonament estratègic.
- 1.4 Teoria de Jocs i Economia.

[OCRL], [Cap. 1, 1.1-1.4] i notes de classe del professor.



## 2. TEMA 2. JOCS SIMULTANIS. ANTICIPANT LA CONDUCTA DEL RIVAL. ESTRATÈGIES DOMINANTS I DOMINADES

- 2.1. La forma estratègica dun joc i la seua representació matricial.
- 2.2 Estratègia dominant: el Dilema dels Presoners.
- 2.3 Eficiència: el problema de la cooperació
- 2.4 La funció de millor resposta dun jugador.
- 2.5 Eliminació successiva daccions dominades.

[OCRL], [Cap. 2, 2.1-2.5] i notes de classe del professor.

## 3. TEMA 3. L'EQUILIBRI DE NASH. EL PROBLEMA DE LA COORDINACIÓ

- 3.1 Els equilibris Nash dun joc.
- 3.2 Propietats senzilles de lequilibri Nash.
- 3.3 La multiplicitat dequilibris.
- 3.4 Els incentius en un equip de producció.

[OCRL], [Cap. 3, 3.1-3.3] i notes de classe del professor.

## 4. TEMA 4. JOCS SEQÜENCIALS AMB INFORMACIÓ PERFECTA. CREDIBILITAT I JUGADES ESTRATÈGIQUES

- 4.1 Larbre de decisió dun joc.
- 4.2 Estratègies i plans dacció.
- 4.3 Jugades estratègiques.
- 4.4 Compromisos, amenaces i promeses creïbles: el principi de racionalitat seqüencial.
- 4.5 La inducció cap arrere i lEquilibri Nash Perfecte.

[OCRL], [Cap. 6, 6.1-6.5] i notes de classe del professor.

## 5. TEMA 5. JOCS REPETITS I COOPERACIÓ TÀCITA

- 5.1 Les preferències temporals.
- 5.2 Lamenaça de castic i la cooperació.

[OCRL], [Cap. 7 i 8, 7.3, 8.1-8.3] i notes de classe del professor.

## 6. TEMA 6. JOCS AMB INFORMACIÓ PRIVADA

- 6.1 Equilibris en jocs amb informació privada.
- 6.2 El problema de la selecció adversa: el mercat de cotxes usats.
- 6.3 La senyalització en el mercat: garanties, publicitat i educació.

[OCRL], [Cap. 5 i 9, 5.4.2, 9.1, 9.4] i notes de classe del professor.



## VOLUM DE TREBALL

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Classes de teoria	30.00	100
Pràctiques en aula	15.00	100
Estudi i treball autònom	15.00	0
Preparació d'activitats d'avaluació	15.00	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	10.00	0
Resolució de casos pràctics	15.00	0
Resolució de qüestionaris on-line	5.00	0
<b>TOTAL</b>	<b>105.00</b>	

## METODOLOGIA DOCENT

La metodologia per a impartir l'assignatura de Conducta Estratègica, tant en les classes teòriques com a pràctiques, anirà orientada a combinar la capacitat de treball individual amb la de treball en equip. De forma més precisa, la dita metodologia pot descriure's com següent:

Les classes presencials tant teòriques com pràctiques on el professor explicarà els conceptes més interessants i desenrotllarà els instruments més complexos per a l'aprofitament del curs. L'assistència és primordial perquè garanteix la transmissió correcta del coneixement i serveix de guia l'alumnat per al seu treball personal.

-Per a les classes pràctiques, els estudiants prepararan prèviament un conjunt de casos pràctics i exercicis que es treballaran en l'aula. D'una banda, cada estudiant de forma individual haurà de preparar estes tasques i, d'altra banda, es demanarà als estudiants (ben individualment o bé en grup) que resolguen i exposen en l'aula algunes d'estes tasques per a la resta dels seus companys. Es pretén amb això que l'estudiant desenrotlle la seua capacitat per a organitzar formes de treball en grup, per a resoldre problemes, per a comunicar-se oralment i per escrit. Les tasques assignades, siguen individuals o conjuntes, podran donar lloc a "entregues" que siguen avaluades pel professor.

## AVALUACIÓ

L'assignatura de *Conducta Estratègica* se avaluarà a partir de la consideració dels aspectes següents:

Un examen escrit que correspon al 70 % de la nota final.

Un 25% de la nota correspondrà a la resolució de casos pràctics i exercicis i problemes d'avaluació contínua que s'entreguen periòdicament. Aquesta activitat no és recuperable i la nota és mantindrà per a la segona convocatòria.

El 5% restant s'assignarà atenent a l'assistència tant a les classes, a la participació activa en l'aula i a la contestació d'exercicis on line.

Per a superar l'assignatura la qualificació mínima en el còmput global ha de ser de 5 punts sobre 10, sent condició indispensable aprovar l'examen escrit.



En cas de no realitzar les tasques d'avaluació contínua, l'estudiant només podrà obtindre els punts de la prova final (7 com a màxim), i necessitaria obtindre un 5 sobre 7 en el dit examen per a aprovar l'assignatura.

## REFERÈNCIES

### Bàsiques

- Olcina, G. , Calabuig, V., y Rodriguez-Lara, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica, , 2013, E. Pearson. [OCRL]

### Complementàries

- Gardner, R., Juegos para empresarios y economistas, 1999, Antoni Bosch Editor,  
Dixit, A. y Nalebuff, R., El arte de la estrategia, 2012, Antoni Bosch Editor.  
Dixit, A. and Skeath, S., Games of Strategy, 2004, Norton.