

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

Code	35831
Name	Strategic behaviour
Cycle	Grade
ECTS Credits	4.5
Academic year	2021 - 2022

Study (s)

Degree	Center	Acad. year	Period
1313 - Degree in Business Management and Administration	Faculty of Economics	4	First term
1330 - Degree in Business Management and Administration (Ontinyent)	Faculty of Economics	4	First term
1926 - D.D. in Tourism-Business Management Administration	Faculty of Economics	5	Annual

Subject-matter

Degree	Subject-matter	Character
1313 - Degree in Business Management and Administration	23 - Management tools and skills	Optional
1330 - Degree in Business Management and Administration (Ontinyent)	23 - Herramientas y Habilidades Directivas	Optional
1926 - D.D. in Tourism-Business Management Administration	8 - Asignatura optativa de quinto curso	Optional

Coordination

Name	Department
CALABUIG ALCANTARA, VICENTE	10 - Economic Analysis

SUMMARY

**English version is not available**

Esta asignatura ofrece una visión introductoria de la teoría de juegos aplicada a los problemas del mundo de la empresa y de los negocios. La teoría de juegos es un método destinado a la toma de decisiones de individuos y empresas 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 empresas. Hoy en día es una necesidad ineludible el conocimiento de la teoría de juegos para el análisis de situaciones económicas de gran importancia para las empresas como el funcionamiento de los mercados en competencia imperfecta, las subastas, la negociación bilateral en un intercambio económico, los incentivos al esfuerzo y los contratos..etc. Estas herramientas pueden ser aplicables a los mercados más importantes de las economías modernas como los mercados de trabajo, los mercados de crédito o financieros, etc...

El énfasis se pondrá en conceptos y resultados. Así mismo, se dedicará gran parte del curso a la resolución de casos prácticos y/o a la realización de ejercicios y al estudio de diversas aplicaciones al mundo de la empresa de los conceptos explicados. Estas aplicaciones tendrán un papel casi tan relevante como la teoría misma: en cada tema se discutirán dos o tres casos prácticos y aplicaciones sencillas .

El programa comienza con una serie de conceptos básicos sobre los elementos que caracterizan una situación estratégica (juego) en las que intervienen dos o más individuos u empresas (tema 1), necesarios para la comprensión de temas posteriores. A continuación (temas 2 y 3) 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, y se analizan aplicaciones de gran importancia económica como subastas, incentivos al esfuerzo en un equipo de producción, etc. Para ello, se introducen y aplican conceptos de solución para este tipo de situaciones estratégicas.

Posteriormente (tema 4), 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 que se puedan producirse en un marco de información perfecta.

Se estudian (tema 5), además, aplicaciones de gran importancia en la vida real como aquellas situaciones estratégicas que se repiten de forma estacionaria (juegos repetidos) a lo largo del tiempo. Finalmente se analiza el bloque de los juegos con información privada (tema 6). En estos juegos se realiza un análisis detallado de juegos dinámicos pero cuando existe información incompleta o imperfecta sobre algún aspecto importante del juego, estudiando los incentivos que tienen los agentes para ocultar o señalar información que poseen.

PREVIOUS KNOWLEDGE



Relationship to other subjects of the same degree

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

Other requirements

Para afrontar con éxito asignatura, es deseable que el estudiante disponga de un conocimiento razonable de aspectos básicos del comportamiento de los consumidores y las empresas, es decir, de la demanda y oferta de mercado. No se necesita ningún requisito matemático particular para cursar esta asignatura que no se haya estudiado durante el primer ciclo.

OUTCOMES

1313 - Degree in Business Management and Administration

- Demonstrate capacity for analysis and synthesis.
- Have organisation and planning skills.
- Be able to solve problems.
- Be able to make decisions.
- Be able to transmit and communicate complex ideas and approaches to both specialised and lay audiences.
- Be able to work in a team.
- Have critical and self-critical capacity.
- Be able to learn autonomously.
- Show motivation for quality.
- Acquire interdisciplinary knowledge of the company and its social, economic, institutional and legal environment, and of the basic elements of the management process, such as organisation and administration, accounting, taxation, operations, human resources, marketing, financing and investment.
- Be able to identify the sources of relevant economic information and their contents, and to understand economic institutions as the result and implementation of theoretical or formal approaches to how the economy works.
- Be able to carry out strategic diagnoses in complex and uncertain environments using the appropriate methodologies to resolve them.
- Be able to make decisions under certainty and uncertainty environments.
- Be able to apply analytical and mathematical methods for the analysis of economic and business problems.
- Be able to express oneself in formal, graphic and symbolic languages.



- Be able to apply and introduce continuous improvement procedures in all areas of the organisation.

LEARNING OUTCOMES

English version is not available

WORKLOAD

ACTIVITY	Hours	% To be attended
Theory classes	30,00	100
Classroom practices	15,00	100
Study and independent work	15,00	0
Preparation of evaluation activities	15,00	0
Preparation of practical classes and problem	10,00	0
Resolution of case studies	15,00	0
Resolution of online questionnaires	5,00	0
TOTAL	105,00	

TEACHING METHODOLOGY

English version is not available

EVALUATION

The evaluation of the course is based on a set of continuous evaluation activities and a final exam. The total evaluation is broken down as follows: 50% of the overall grade corresponds to the continuous evaluation tasks and 50% of the overall grade corresponds to the final exam.

The final exam is compulsory and passing it is an essential condition for passing the course. The test is considered passed when the grade is equal or higher than 2.5 points out of 5.

The continuous evaluation will consist of individual tests in the classroom, solving exercises and problems, handing in questionnaires, active participation in class, surveys, etc.

The final grade will be obtained as the sum of the final test grade plus the continuous evaluation grade.

The course will be considered passed if the student obtains 5 points out of 10 in the sum of the final exam and the continuous evaluation.



In the first call, in case of not doing the continuous evaluation tasks, the student will only be able to obtain the points of the final exam (5 as maximum), and would need to obtain a 5 out of 5 in this exam to pass the course.

It is considered that part of the continuous evaluation is recoverable (20%) and the other 30% is not recoverable. This means that in the second and subsequent exams, the student has two options:

(i) renounce to the grade of the continuous evaluation (indicating it in the exam) and the final exam will be graded on a maximum of 7 points (being necessary to obtain 5 points to pass the subject); or.

(ii) keep the grade of the continuous evaluation and the final exam will be graded on a maximum of 5 points.

REFERENCES

Basic

- Olcina, G. , Calabuig, V., y Rodriguez-Lara, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica, , 2018, E. Pearson. [OCRL]

Additional

- 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.

ADDENDUM COVID-19

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

For the academic year 2021-2022 it is foreseen that the teaching of this subject will be semi-presential, the theory will be taught online through the Aula Virtual and the practice will be done in the presence mode. The exams will be presential.

However, if there are changes in the health situation, the teaching and evaluation methods will be adapted to the new situation. The specific adaptation measures will depend on the severity of the new health conditions and the percentage of classes already taught, informing the students as soon as possible.