

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

Codi	36501
Nom	Preus i Mercat Competitiu
Cicle	Grau
Crèdits ECTS	6.0
Curs acadèmic	2021 - 2022

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
1332 - Grau en Intel·ligència i Analítica de Negocis/BIA	Facultat d'Economia	1	Segon quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
1332 - Grau en Intel·ligència i Analítica de Negocis/BIA	4 - Preus i Mercat Competitiu	Formació Bàsica

Coordinació

Nom	Departament
HERNANDEZ ROJAS, PENELOPE	10 - Anàlisi Econòmica

RESUM

Aquesta assignatura introdueix l'estudiant/a en la teoria de jocs com un mètode de modelització destinat a la presa de decisions d'individus i organitzacions en un entorn d'interdependència estratègica, és a dir, quan les conseqüències de les seues decisions depenen de (i tenen efectes en) les decisions d'altres individus o grups. Aquesta eina s'aplica a l'estudi dels fonaments de l'economia, com la interacció dels mercats i la conseqüència en la resposta dels preus. S'estudien situacions econòmiques des del mercat laboral, institucions i desigualtat, capitalisme, polítiques públiques etc. En totes aquestes situacions la teoria de jocs proporciona un instrument d'anàlisi apropiat a realitzar prediccions sobre com actuar òptimament en aquestes situacions.

D'altra banda, la metodologia experimental permet contrastar els models i les prediccions teòriques amb resultats obtinguts empíricament mitjançant experiments a l'aula.



S'estudien, a més, aplicacions de gran importància en la vida real, com aquelles situacions que es repeteixen al llarg del temps i en les quals la reputació és important. També s'estudia la conducta estratègica en les negociacions.

jocs proporciona un instrument d'anàlisi apropiat a realitzar prediccions sobre com actuar òptimament en aquestes situacions.

D'altra banda, la metodologia experimental permet contrastar els models i les prediccions teòriques amb resultats obtinguts empíricament mitjançant experiments a l'aula.

S'estudien, a més, aplicacions de gran importància en la vida real, com aquelles situacions que es repeteixen al llarg del temps i en les quals la reputació és important. També s'estudia la conducta estratègica en les negociacions.

jocs proporciona un instrument d'anàlisi apropiat a realitzar prediccions sobre com actuar òptimament en aquestes situacions.

D'altra banda, la metodologia experimental permet contrastar els models i les prediccions teòriques amb resultats obtinguts empíricament mitjançant experiments a l'aula.

S'estudien, a més, aplicacions de gran importància en la vida real, com aquelles situacions que es repeteixen al llarg del temps i en les quals la reputació és important. També s'estudia la conducta estratègica en les negociacions.

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

No es necessita cap requisit matemàtic particular per cursar aquests mòduls. Un dels avantatges de la modelització és que tracta directament sobre el món real, analitzant conceptes com ara: conflicte, cooperació estratègia, amenaça, informació, creença, compromís, reputació, des d'un punt de vista formal i empíric.

No s'especifiquen restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

COMPETÈNCIES

1332 - Grau en Intel·ligència i Analítica de Negocis/BIA

- Coneixement de matèries bàsiques que capacite per a l'aprenentatge de nous mètodes i tecnologies, i que li dote de versatilitat per a adaptar-se a noves situacions en els àmbits acadèmic i professional.



- Capacitat per a resoldre problemes, i per a comunicar i transmetre coneixements, habilitats i destreses, comprenent la responsabilitat ètica, igualitària i professional de l'activitat de la Intel·ligència i Analítica de Negocis.
- Capacitat per a la realització de models, càlculs i informes, així com per a la planificació de tasques en el camp específic de la Intel·ligència i Analítica de Negocis.
- Conèixer i saber utilitzar adequadament els diferents mètodes quantitatius i qualitatius apropiats per a raonar analíticament, avaluar resultats i predir magnituds econòmiques i financeres.
- Capacitat per a analitzar i buscar informació provinent de fonts diverses.
- Conèixer els principis de l'anàlisi econòmica i la seva aplicació al diagnòstic i resolució de problemes basats en l'anàlisi de dades.
- Comprendre les claus de funcionament del mercat i els efectes de les seves diferents estructures mitjançant estudis basats en la recollida i anàlisi de dades.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

Modelitzar amb llenguatge formal situacions econòmiques amb interacció estratègica o sense. Reconèixer els conflictes estratègics i saber utilitzar els principis estratègics bàsics.

Contrastar teoria formal amb models obtinguts de l'observació dels agents econòmics. Desenvolupar la capacitat de resoldre problemes en contextos complexos pel seu caràcter estratègic i l'habilitat d'argumentar des de criteris racionals i estratègics.

Saber dissenyar i implementar una investigació i la seua aplicació a l'entorn econòmic.

Conèixer les bases teòriques i l'aplicació pràctica de l'anàlisi.

Sintetitzar informació.

Conèixer el concepte i comprendre el fonament dels mercats. Comprendre els efectes en el funcionament i els resultats dels mercats i les esferes d'actuació pública de l'existència d'informació privada sobre la motivació i la productivitat, així com les seues possibles solucions, tant privades com públiques.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Capitalisme: riquesa, desigualtat i medi ambient. Mercats agrega

2. Interaccions socials i resultats econòmics. Interacció estratègica. Accions dominants. Equilibri de Nash.

**3. Política pública per a l'equitat i l'eficiència.****4. Treball, impostos, benestar i escassetat.****5. Institucions, poder i desigualtat.****6. L'empresa: empleats, gerents i propietaris.****7. Mercats de béns i serveis i empresa. Mercats competitius. Cournot i Bertrand.****8. Mercat laboral: salaris, guanys i desocupació.****VOLUM DE TREBALL**

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Classes de teoria	30,00	100
Pràctiques en aula informàtica	30,00	100
Estudi i treball autònom	50,00	0
Preparació d'activitats d'avaluació	20,00	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	20,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGIA DOCENT

El desenvolupament de l'assignatura s'estructura fonamentalment entorn de les sessions teòriques i les sessions pràctiques. Segons el tipus de sessió (teòrica o pràctica) es triarà un mètode didàctic o un altre.

En les sessions teòriques, el professor destaca els aspectes fonamentals de cada tema i orienta l'estudi a través de la bibliografia bàsica i complementària, a la qual inexcusablement s'ha d'acudir per completar i aprofundir la matèria. El mètode docent predominant en les classes teòriques és, doncs, la classe magistral participativa.



En les sessions pràctiques, es proposen lectures, exercicis i experiments per aplicar els conceptes teòrics apresos. El treball resultant s'ha d'exposar a classe, en la forma i en la data que es determinarà al llarg del curs.

AVALUACIÓ

En l'avaluació de l'assignatura es tindran en compte, per aquest ordre de rellevància, els aspectes següents:

- Examen escrit, que es fa al final del curs i que consta de preguntes teòriques i pràctiques i preguntes sobre un text.
- Avaluació de les activitats pràctiques que haja realitzat l'alumne durant el curs, a partir de l'elaboració de treballs, exposicions orals i resolució de problemes.
- Avaluació contínua de l'estudiant/a, que es basa en la seua participació i implicació en el procés d'ensenyament-aprenentatge.

L'avaluació total es desglossa de la manera següent: un 30% de la nota global correspon a l'avaluació de les diferents activitats desenvolupades al llarg del curs i de la participació activa de l'estudiant, i un 70% de la nota global correspon a la prova de síntesi final.

La prova de síntesi final té caràcter obligatori i s'ha de superar com a condició indispensable per aprovar l'assignatura. L'assignatura es considera aprovada si l'estudiant/a obté 5 punts sobre 10, per a la qual cosa pot combinar avaluació contínua i prova de síntesi final. Si s'ha optat per no fer les tasques d'avaluació contínua, l'estudiant/a només pot obtenir els punts de la prova final (7 com a màxim) i necessitarà obtenir un 5 sobre 7 en aquest examen per aprovar l'assignatura.

En cas de no superar la prova de síntesi, la nota que figurarà en actes es determinarà a partir de la suma ponderada de les puntuacions obtingudes en avaluació contínua i prova de síntesi final sense que, en cap cas, supere el 4,5 (suspens).

REFERÈNCIES

Bàsiques

- Economy, Society, and Public Policy
<https://www.core-econ.org/espp/book/text/0-3-contents.html>
- 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



Complementàries

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

ADDENDA COVID-19

Aquesta addenda només s'activarà si la situació sanitària ho requereix i previ acord del Consell de Govern

1. Continguts / 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 60 horas de clases de teoría y prácticas en el aula de las que restaba el 50% en el momento de inicio de la docencia no presencial.

Reducción de las 15 horas de clases de práctica a 5. El traslado de horas pasa aprendizaje autónomo del estudiante con los materiales subidos al aula virtual y para realizar las tareas extras de evaluación continua.

Los horarios de las sesiones presenciales se modifican. Se realizan videoconferencias grabadas de las clases teóricas, que están disponibles para el alumnado con dos días de antelación al horario presencial que originalmente tenían. En horario de clase se realiza una sesión online en directo para preguntas y dudas. Las sesiones prácticas se realizan mediante videoconferencia reservando la sesión online en directo para aclaraciones y dudas sobre la actividad solicitada.

3. Metodología docente

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 utilizarán los medios disponibles en el momento de la evaluación como el empleo de cuestionarios de aula virtual, Blackboard Collaborate, cuestionarios tipo test de evaluación de contenidos teóricos y prácticos a realizar por el alumnado a través del Aula Virtual, de toda la materia del curso, tanto presencial como no presencial. (40%).

5. Bibliografia

5. Bibliografia

Se mantiene la bibliografía recomendada en la guía original.