

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	44958
Nombre	Teoría de Juegos y Economía de la Información
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	5.0
Curso académico	2021 - 2022

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2242 - Máster Universitario en Economía	Facultad de Economía	1	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Carácter
2242 - Máster Universitario en Economía	11 - Materia analítico-conceptual	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
HERNANDEZ ROJAS, PENELOPE	10 - Análisis Económico
URBANO SALVADOR, MARIA AMPARO	10 - Análisis Económico

RESUMEN

Véase la versión de la guía en inglés.

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



Véase la versión de la guía en inglés.

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

2242 - Máster Universitario en Economía

- Que los/las estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los/las estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los/las estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los/las estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Gestión personal del tiempo de aprendizaje: habilidades para la organización, planificación y toma de decisiones en el proceso de aprendizaje de conocimientos avanzados en economía.
- Desarrollar la capacidad crítica, impulsar la inquietud y el interés investigador en el ámbito de la economía, especializarse en el manejo de material bibliográfico, en la utilización de bases de datos económicas y programas matemáticos y estadísticoeconómicos, así como aprender a transmitir de forma adecuada los resultados de investigadora a través de artículos científicos y ponencias en congresos.
- Obtener la capacidad de abstracción y razonamiento lógico imprescindibles para el desarrollo de modelos económicos: capacidad para expresarse utilizando lenguajes formales, gráficos y simbólicos, para aplicar métodos analíticos y matemáticos a la economía y para relacionar y manipular conceptos siguiendo un propósito.
- Obtener capacidades lingüísticas y tecnológicas: capacidad para utilizar el inglés en el ámbito científico de la economía y para utilizar las TIC en el ámbito del estudio y la investigación de la economía.
- Obtener capacidades sociales para trabajar en equipo: capacidad para coordinar actividades, compromiso ético y responsable, capacidad de liderazgo y movilización, importantes para la gestión económica y de equipos de dirección.
- Saber fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance tecnológico, social o cultural dentro de una sociedad basada en el conocimiento y en el respecto a: a) los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, b) los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y c) los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.



- Desarrollo de la comunicación oral y escrita con un lenguaje integrador e igualitario.
- Saber identificar el mercado relevante y el modelo de competencia más ajustado al comportamiento estratégico de los agentes en el mercado.
- Conocer el papel del estado en el análisis de los mercados y las instituciones.
- Saber analizar los modelos de competencia imperfecta en los mercados tanto bajo certidumbre como con información imperfecta e incompleta.
- Conocer la regulación de los mercados e implementación de las políticas microeconómicas.

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

Véase la versión de la guía en inglés.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. IDEAS BÁSICAS

IDEAS BÁSICAS

- 1.1 ¿Qué es un juego?
- 1.2 ¿Qué estudia la Teoría de Juegos?
- 1.3 Pensamiento estratégico: ejemplos
- 1.4 La Teoría de Juegos y la Economía
- 1.5 Nuestra estrategia para estudiar juegos

2. JUEGOS SIMULTÁNEOS

JUEGOS SIMULTANEOS

Ver la de inglés

3. EQUILIBRIO DE NASH

EQUILIBRIO DE NASH

Equilib

Ver la de inglés



4. JUEGOS SECUENCIALES CON INFORMACIÓN PERFECTA

Ver en inglés

5. JUEGOS REPETIDOS DOS JUEGOS REPETIDOS

Ver la de inglés

6. JUEGOS SIMULTÁNEOS CON INFORMACIÓN PRIVADA. JUEGOS BAYESIANOS

Ver inglés

7. JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA

Ver en inglés

8. INCENTIVOS Y RIESGO MORAL

- 8.1. La relación principal agente. Información simétrica: el reparto óptimo de riesgo.
- 8.2. La relación principal agente. Información asimétrica: el problema de los incentivos para un agente averso al riesgo.
- 8.3. Extensiones: neutralidad al riesgo, multas y supervisión.
- 8.4. Varios agentes. La producción en equipo.
- 8.5. Efectos del riesgo moral en los mercados competitivos de trabajo, seguros y crédito.

9. MERCADOS CON INFORMACION PRIVADA

- 9.1. El problema de la selección adversa en los mercados en que la calidad es información privada.
- 9.2. La relación principal agente con información privada: discriminación y rentas informacionales.
- 9.3. Los efectos de la información privada en los mercados competitivos: desempleo y racionamiento.
- 9.4. Señalización de la calidad en los mercados.
- 9.5. La información privada y la disuasión de entrada en los mercados.
- 9.6. Situaciones repetidas y reputación.

10. RECIPROCIDAD E INCENTIVOS

- 10.1. Evidencia experimental.
- 10.2. Preferencias interdependientes (sociales) y teoría de los incentivos.
- 10.3. Evolución y transmisión cultural de las normas de reciprocidad.

**VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	40,00	100
Prácticas en aula	10,00	100
Estudio y trabajo autónomo	75,00	0
TOTAL	125,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Véase la versión de la guía en inglés.

EVALUACIÓN

Véase la versión de la guía en inglés.

REFERENCIAS**Básicas**

- Vega Redondo, F. (2003): Economics and the Theory of Games. Cambridge University Press. Edición en castellano (2000). Economía y Juegos, Antoni Bosch.
- Gibbons, R. (1992): Game Theory for Applied Economics, Princeton Paperback. Traducción: Gibbons, R. (1992): Un primer curso de Teoría de Juegos, Antoni Bosch - Gibbons, R. , Un primer curso de teoría de juegos, Antoni Bosch, 1992.
- Watson, J. (2013) Strategy: An Introduction to Game Theory, W. W. Norton & Company; Third Edition.
- Macho, I. y Pérez Castrillo, D., Introducción a la Economía de la Información, Ariel, 2005.
- Laffont, J.J. and Martimort, D., (2002), The Theory of Incentives: The Principal-Agent Model, Princeton University Press.

Complementarias

- Mas-Colell, A., Whinston, M.D. y Green, J.R., Microeconomic Theory, Oxford: O.U.P., 1995.
- Fudenberg and Tirole (1991), Game Theory, MIT Press.



ADENDA COVID-19

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

Véase la versión de la guía en inglés.

