



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
**CHIHUAHUA**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE  
CHIHUAHUA**

Clave: 08MSU0017H

**FACULTAD DE CONTADURÍA Y  
ADMINISTRACIÓN**

CLAVE:08USU4054V

**PROGRAMA DEL CURSO:**

***TEORIA DE JUEGOS EN ECONOMÍA***

**DES:** Económico Administrativa

**Programa(s) Educativo(s):** Licenciado en Negocios Internacionales

**Tipo de materia:** Optativa

**Clave de la materia:** 930

**Semestre:**

**Área en plan de estudios:** Formación Específica

**Créditos:** 8

**Total de Horas por Semana:** 4

- Teoría: 4
- Taller:
- Laboratorio:
- Prácticas complementarias:
- Trabajo extra-clase:

**Total de horas en el Semestre:** 64

**Fecha última de actualización Curricular:** Noviembre 2015

**Clave y materia requisito:** El alumno también requiere: Algebra Básica, Cálculo Diferencial e Integral, Microeconomía I y II, Estadística y Probabilidad

**Propósitos del Curso:**

Que el alumno identifique y aplique la teoría de juegos para el estudio de problemas de decisión multipersonales que se plantean normalmente en economía.

<b>Competencias</b> (Tipo y Nombre de las Competencias )	<b>Contenidos</b> (Unidades, Temas y Subtemas)	<b>Resultados de Aprendizaje</b> (Por Unidad)
<p><b>Básicas:</b></p> <p>Solución de problemas</p> <p><b>Profesionales:</b></p> <p>Uso de herramientas matemáticas Uso de la Información</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>Generación de propuestas orientadas a la solución de problemas económicos</p> <p>Generación de modelos económicos de acuerdo a los requerimientos actuales</p>	<p><b>Objeto de estudio 1. Juegos estáticos con información completa</b></p> <p>1.1 Teoría básica: juegos en forma normal y teoría de Nash. 1.2 Aplicaciones. 1.3 Teoría avanzada: estrategias mixtas y existencia de equilibrio.</p> <p><b>Objeto de estudio 2. Juegos dinámicos con información completa</b></p> <p>2.1 Juegos dinámicos con información completa y perfecta. 2.2 Juegos en dos etapas con información completa pero imperfecta. 2.3 Juegos repetidos. 2.4 Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta.</p>	<p>Aplica las diferentes técnicas de observación para la solución de problemas.</p> <p>Analiza los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones.</p> <p>Analiza, sintetiza y evalúa la información recopilada para elaborar el diagnóstico y proporcionar soluciones recomendadas pertinentes.</p> <p>Conoce, maneja y aplica la tecnología a su alcance para el desarrollo de documentación, presentaciones con el respaldo de la información pertinente.</p>

Competencias (Tipo y Nombre de las Competencias)	Contenidos (Unidades, Temas y Subtemas)	Resultados de Aprendizaje (Por Unidad)
	<p><b>Objeto de estudio 3. Juegos dinámicos con información completa</b></p> <p>3.1 Teoría de juegos bayesianos estáticos y equilibrio bayesiano de Nash</p> <p>3.2 Aplicaciones.</p> <p>3.3 El principio de revelación.</p> <p><b>Objeto de estudio 4. Juegos dinámicos con información incompleta</b></p> <p>4.1 Introducción al equilibrio bayesiano perfecto.</p> <p>4.2 Juegos de señalización.</p> <p>4.3 Otras aplicaciones del equilibrio bayesiano perfecto.</p> <p>4.4 Refinamientos del equilibrio bayesiano perfecto.</p>	<p>Maneja la tecnología de Internet como herramienta de apoyo a las organizaciones.</p> <p>Identifica los diversos problemas y fenómenos económicos políticos y sociales.</p> <p>Muestra interés por la problemática económica.</p>

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> (Bibliografía/Lecturas )	<b>EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES</b> (Criterios y Evidencias integradoras del desempeño.)
<p>Robert Gibbons, A primer in Game Theory, Antoni Bosch.</p> <p>Martin J. Osborne y Ariel Rubinstein, A Course in Game Theory, MIT Press.</p> <p>Fernando Vega Redondo, Economía y Juegos, Antoni Bosch editor.</p>	<p><b>Reconocimiento Parciales:</b></p> <p>Evidencias (Actividades integradoras):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exámenes escritos (individual)</li> <li>2. Controles de talleres (individual)</li> </ol> <p>(al término de cada tema y subtema)</p> <p><b>Reconocimiento integrador Final:</b></p> <p>Evidencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Examen Final (individual)</li> <li>○ Participación en clase</li> <li>○ Tareas Individuales</li> <li>○ Exposiciones</li> </ul> <p>(al final del curso)</p>

## Cronograma del Avance Programático

### S E M A N A S

Unidades de Aprendizaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16						
<b>Objeto de estudio 1. Juegos estáticos con información completa</b>																						
1.1. Teoría Básica: Juegos en forma normal y teoría de Nash																						
1.2. Aplicaciones																						
1.3 Teoría avanzada: Estrategias Mixtas y Existencia de Equilibrio.																						
<b>Objetivo de estudio 2. Juegos dinámicos con información completa</b>																						
2.1 Juegos dinámicos con información completa y perfecta																						
2.2 Juegos en dos etapas con información completa pero imperfecta																						
2.3 Juegos repetidos																						
2.4 Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta																						
<b>Reconocimiento parcial 1</b>																						
<b>Objeto de estudio 3. Juegos estáticos con información completa</b>																						
3.1 Teoría de juegos bayesianos estáticos y equilibrio bayesiano de Nash																						
3.2 Aplicaciones																						
3.3 El principio de revelación																						
<b>Reconocimiento Parcial 2</b>																						
<b>Objeto de estudio 4. Juegos dinámicos con información incompleta</b>																						
4.1 Introducción al equilibrio bayesiano perfecto																						
4.2 Juegos de señalización																						
4.3 Otras aplicaciones del equilibrio bayesiano perfecto																						
4.4 Refinamientos de equilibrio bayesiano perfecto																						