UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
LICENCIATURA EN ECONOMÍA

CICLO ESCOLAR
2018-2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura:	**TEORÍA DE JUEGOS**		
Clave:			
Horas y créditos:	Teóricas**: 20**	Prácticas: **40**	Estudio Independiente: **20**
	Total de horas: **60**	Créditos: **8**	
Tipo de módulo:	Teórico-práctico		
Semestre:	**Quinto**		
Responsables de elaborar y/o actualizar el programa:	**JORGE RAFAEL FIGUEROA ELENES**		
Fecha de elaboración:	**Junio 2018**		

2. PROPÓSITO

Dotar al estudiante del lenguaje y los métodos utilizados por la teoría de juegos, para que sea capaz de aplicarlos al análisis económico, fundamentalmente en las áreas de la organización industrial, la economía laboral, la macroeconomía, la economía financiera y la economía internacional, en la medida que le permitirá encontrar explicación a diversos fenómenos económicos de difícil compresión con las herramientas analíticas tradicionales.

3. SABERES

Teóricos:	Identificar a la teoría de juegos como una herramienta matemática que permite estudiar y analizar fenómenos económicos que por su naturaleza no es posible hacerlo utilizando los métodos y las técnicas convencionales.
Prácticos:	Identificar los distintos tipos de juegos, aprender a encontrar e interpretar el equilibrio en cada uno de ellos.
Actitudinales:	Disposición de parte del alumno para aprender y utilizar las técnicas y los métodos correspondientes a la teoría de juegos, convencido de la utilidad que le representa conocer su aplicación para su mejor desempeño profesional.

4. CONTENIDOS

UNIDAD 1. JUEGOS ESTÁTICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA.

1. Juegos estáticos con información completa.
1.1 Introducción, representación normal de los juegos y equilibrio de Nash.
1.1.1 Introducción. Conceptos básicos.
1.1.2 Representación de los juegos en forma normal.

1.1.3 Las estrategias estrictamente dominadas. Eliminación iterativa.
1.1.4 Fundamentación y definición del equilibrio de Nash.
1.2 Aplicaciones a los modelos de oligopolio.
1.3 Estrategias mixtas.
1.3.1 Uso de las estrategias mixtas.
1.3.2 Equilibrio de Nash en estrategias mixtas.

UNIDAD 2. JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA

2. Juegos dinámicos con información completa.
2.1 Juegos dinámicos con información completa y perfecta.
2.1.1 Indexación hacia atrás.
2.1.2 El modelo de duopolio de Stackelberg.
2.2 Juegos en dos etapas con información completa pero imperfecta.
2.3 Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta.
2.3.1 Juegos en forma extensiva.
2.3.2 Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos.

UNIDAD 3. JUEGOS ESTÁTICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA

3. Juegos estáticos con información incompleta.
3.1. Juegos bayesianos estáticos y equilibrio bayesiano de Nash.
3.2. Reinterpretación de estrategias mixtas.
3.3 El principio de la revelación.

UNIDAD 4. JUEGOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA

4. Juegos dinámicos con información incompleta.
4.1. Equilibrio bayesiano perfecto.
4.2. Modelo de señalización.
4.3. Equilibrios separadores.
4.4 Equilibrios agrupadores.

5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS

Actividades del docente

- Establecer las políticas del curso.
- Respetar el horario del curso y la forma de evaluarlo.
- Cumplir el temario y el número de horas asignadas al curso.
- Asesorar y guiar el trabajo de las unidades de aprendizaje.
- Retroalimentar el trabajo de los alumnos.
- Preparar material y utilizar estrategias que permitan alcanzar los propósitos del curso.
- Asistir a todas las sesiones y estar a tiempo.
- Mantener el control dentro del aula y fomentar el trabajo en equipo.
- Mantener una actitud de respeto y tolerancia a los estudiantes.

Actividades de estudiante

- Asistir puntualmente.
- Contar con asistencia mínima de 80%.
- Cumplir con las actividades encomendadas, entregando con calidad en tiempo y forma los trabajos requeridos.
- Participar activa y críticamente en el proceso de enseñanza aprendizaje

6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

6.1. Evidencias de aprendizaje	6.2. Criterios de desempeño	6.3. Calificación y acreditación
• Contar con la asistencia mínima de 80%. • Serie de ejercicios y problemas a resolver individualmente y por equipo. • Examen parcial escrito.	• Claridad y limpieza en los reportes de ejercicios realizados. • Demostrar la aplicación del contenido de los cursos. • Nivel de comprensión lectora y expresión textual y oral. • Cuidado del lenguaje al hablar y de la ortografía al escribir.	• Participación en clase 10%. • Prácticas 10%. • Exámenes parciales: 80% • Evaluación final: promedio de parciales.

7. FUENTES DE INFORMACIÓN.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Ruiz, J. (2002): *Teoría de juegos: su aplicación en economía*, Ed. El Colegio de México.
2. Gibbons, R. (2003): *Un primer curso de teoría de juegos*, Ed. Antoni Bosch.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Binmore, K.G. (1994): *Teoría de juegos*, Ed. Mc. Graw Hill.
2. Dixit, A. y Nalebuff, B. (1992): *Pensar estratégicamente*, Ed. Antoni Bosch.
3. Kreps, D.M. (1995): *Curso de teoriía microeconómica*, Ed. Mc. Graw Hill.
4. Rasmusen, E. (1995): *Juegos e información. Introducción a la teoría de juegos*, Ed. Mc. Graw Hill.
5. Vega Redondo, F. (1999): *Economía y juegos, teoría y aplicaciones*, Ed. Antoni Bosch.

8. PERFIL DEL PROFESOR

- Con nivel mínimo de maestría.
- Habilidades analíticas y cuantitativas.