

PRESENTACIÓN

TEORÍA DE JUEGOS

Objetivos

- En este curso se introducen los conceptos básicos de teoría de juegos y los distintos tipos de juegos.
- Se estudian los principales conceptos de equilibrio (equilibrio de Nash, equilibrio perfecto en subjuegos y equilibrio Bayesiano)
- La teoría se ilustrará con aplicaciones económicas: los mercados no competitivos, la competencia política, la negociación bilateral, las subastas, los sistemas de votación y el problema de la cooperación en juegos repetidos.

Programa

- Tres bloques temáticos
 - 1) Juegos Estáticos
 - 4 semanas
 - 2) Juegos Dinámicos
 - 5 semanas
 - 3) Juegos Repetidos y Juegos Bayesianos
 - 4 semanas

Evaluación I

- En la convocatoria ordinaria (enero), la nota final se calculará como un 40% la nota de clase y un 60% la nota del examen final.
- Nota de Clase: 40%
 - 50% Controles de evaluación
 - Dos controles de evaluación
 - Control: varias preguntas y problemas de la lista de ejercicios
 - 25%: Ejercicios (presentación pública en la clase práctica)
 - 25% Clase magistral
 - Nota de clase = $0.25(\text{Control 1}) + 0.25(\text{Control 2}) + 0.25(\text{Ejercicios}) + 0.25(\text{Clase magistral})$

Evaluación II

■ Nota de Examen

- El examen será igual para todos los grupos.
- En las convocatorias extraordinarias la nota será el máximo de la calculada según la fórmula de la convocatoria ordinaria y la nota del examen final.

Evaluación III

- Durante cada clase práctica, 4 o 5 alumnos serán elegidos aleatoriamente de entre los matriculados para exponer públicamente la resolución de un ejercicio cada uno.
- En cada clase puede volver a ser elegido cualquier alumno, sin importar cuántas veces haya salido en el pasado.
- El proceso de elección aleatoria garantizará que cada alumno hay sido elegido 2 o 3 veces (dependiendo del grupo).

Evaluación IV

- De manera aleatoria, en aproximadamente la mitad de las clases magistrales se dedicarán unos 10 minutos al final de la clase para realizar unas pequeñas preguntas que se deberán contestar por escrito.
- Estas preguntas servirán para la nota de la clase magistral.



Aspectos Prácticos I

- Las clases reducidas se dedicarán a trabajar los ejercicios. Las dudas sobre conceptos teóricos se resolverán en la clase magistral y en las horas de oficina.
- En el examen entrarán preguntas sobre el material cubierto en la clase magistral
- Cada clase en grupo reducido es la continuación de una clase magistral.
- Parte del material del curso estará disponibles online

Aspectos Prácticos II

- Listas de problemas: en página web de la asignatura o aula global

http://www.eco.uc3m.es/docencia/new_juegos/index.html

- Horas de oficina

Aspectos Prácticos III

■ BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- ❑ Gardner, R. Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosch, 1993.
- ❑ Gibbons, R. Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch, 1996.

■ BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- ❑ BINMORE, K. Fun and Games. McGraw-Hill, 1994.
- ❑ DIXIT, A y NALEBUFF, B. Thinking strategically. Norton, 1991.
- ❑ VEGA, F. Game Theory and Economic Applications. Cambridge University Press, 2001.