

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
 - Juegos Estáticos
 - 4 semanas
 - Juegos Dinámicos
 - 4-5 semanas
 - Juegos Repetidos y Juegos Bayesianos
 - 4 semanas

Evaluación I

- En la convocatoria ordinaria (diciembre/enero), la nota final se calculará como un 40% la nota de clase y un 60% la nota del examen final.
- El examen final es el mismo para todos los grupos y cubrirá todo el programa.
- Nota de Clase: 40%.
 - 50% Controles de evaluación.
 - Dos-tres controles de evaluación.
 - Control: preguntas y problemas semejantes a los vistos en clase.
 - 25%: Ejercicios (presentación pública en la clase práctica).
 - 25%: Nota de clase magistral.
- En la convocatoria extraordinaria (junio), la nota final será la calculada como la ordinaria o solamente la del examen final, según cuál sea más beneficiosa para el alumno/a.

Evaluación II

- 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 III

- En las clases magistrales se realizarán actividades que servirán para la nota de la clase magistral.
- Estas actividades dependen de cada profesor.



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 disponible 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: la anunciará cada profesor.

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.
 - FERREIRA, J. L. Game Theory. An Applied Introduction. Macmillan International, Red Globe Press 2020.