

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



TEORÍA DE JUEGOS (MÁSTER DE INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA)

CÓDIGO 25503554



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



D896EEF75FE7FCC1B6657BC27BF08137

17-18

TEORÍA DE JUEGOS (MÁSTER DE
INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA)
CÓDIGO 25503554

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA
ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	TEORÍA DE JUEGOS (MÁSTER DE INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA)
Código	25503554
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La Teoría de Juegos es una herramienta matemática que se centra y fundamenta en la teoría económica a partir del análisis, predicción y evaluación de los diferentes agentes económicos que interactúan en un mercado o situación particular. El tema central del análisis de los juegos aplicados a la teoría económica se basa en cuatro factores: tipos de información, preferencias de los agentes estudiados, definición de estrategias y maximización del beneficio.

En una interpretación evolutiva, la Teoría de Juegos explica el comportamiento de los agentes económicos (individuos, empresas), como el resultado de un proceso dinámico de adaptación a un mercado y/o situación particular en un contexto económico global.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Como prerrequisito para cursar la asignatura, es recomendable que el alumno cuente con una sólida base de Matemáticas y de Estadística. En particular es aconsejable disponer de cierta destreza en el razonamiento matemático, así como tener un manejo fluido de los conceptos y técnicas básicas de optimización de funciones con varias variables y de probabilidad.

También es indispensable un conocimiento suficiente de la lengua inglesa para utilizar algunos materiales necesarios para complementar los materiales básicos de la asignatura.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	ALFONSO HERRERO DE EGAÑA ESPINOSA DE LOS MONTEROS
Correo Electrónico	alherrero@cee.uned.es
Teléfono	91398-7800
Facultad	FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
Departamento	ECONOMÍA APLICADA Y ESTADÍSTICA
Nombre y Apellidos	ALBERTO MUÑOZ CABANES
Correo Electrónico	amunoz@cee.uned.es
Teléfono	91398-8706
Facultad	FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
Departamento	ECONOMÍA APLICADA Y ESTADÍSTICA



Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ANGEL MUÑOZ ALAMILLOS
amunoz@cee.uned.es
91398-6393
FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
ECONOMÍA APLICADA Y ESTADÍSTICA

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La atención al estudiante por parte del equipo docente tendrá lugar en el siguiente horario:

Dr. D. Alfonso Herrero de Egaña Espinosa de los Monteros.

Despacho 3.12

Lunes de 18:00 a 19:00 horas

Martes de 11:00 a 14:00 horas

Tel.: 913987800

Correo electrónico: alherrero@cee.uned.es

Dr. D. Alberto Muñoz Cabanes

Despacho 3.13

Lunes de 16:00 a 20:00 horas

Tel.: 913988706

Correo electrónico: amunoz@cee.uned.es

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al término de la asignatura el alumno deberá ser capaz de:

- Conocer y comprender los conceptos básicos de Teoría de Juegos.
- Conocer y comprender la representación de juegos estáticos y dinámicos con información completa así como su resolución.
- Conocer y comprender la representación de juegos estáticos y dinámicos con información incompleta así como su resolución.
- Conocer y comprender los juegos cooperativos.
- Ser capaz de aplicar los métodos teóricos estudiados a problemas reales.
- Ser capaz de aplicar los métodos teóricos estudiados mediante el uso de programas específicos.



CONTENIDOS

METODOLOGÍA

La metodología que se utiliza en esta asignatura es la general de la UNED, basada en una educación a distancia con materiales escritos preparados específicamente para ello, y apoyada por un amplio uso de las tecnologías de la información y el conocimiento (TIC).

Se propone una metodología activa en la que el alumno no sea un mero receptor de conocimiento, sino que participe activamente en la adquisición de las competencias y habilidades exigidas. Se plantea una estrategia basada en la utilización de tres elementos básicos:

1. *Materiales impresos.*

El primer elemento de apoyo con que cuenta el estudiante es la Guía de Teoría de Juegos, que tiene dos partes: la Información General de la Asignatura y el llamado Plan de Trabajo. En la primera parte el alumno podrá encontrar orientaciones generales sobre la asignatura. La segunda parte se centra en orientar a los estudiantes qué deben estudiar, y cómo y cuándo pueden hacerlo; qué actividades deben desarrollar, con su descripción, plazos de entrega y demás instrucciones; o cómo se va a evaluar cada actividad.

El segundo elemento fundamental es el texto base, que consta de contenidos tanto teóricos como aplicados y que está diseñado para ser estudiado sin ayuda. Además los alumnos pueden ampliar sus prácticas con la realización de los ejercicios que encontrarán en el texto recomendado en la bibliografía complementaria.

2. *Curso Virtual*, que está en la plataforma aLF, específicamente diseñada para agilizar el proceso enseñanza/aprendizaje a distancia por vía telemática, y de acceso desde la página de la universidad. En este espacio virtual los estudiantes dispondrán de foros de debate sobre los distintos aspectos del programa, pudiendo consultarse con el fin de resolver dudas y ampliar conocimientos.

3. *Software relacionado*. A través del aula virtual se reseñan distintos paquetes de Software y la forma de conseguirlos.



SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788436249507

Título:JUEGOS DE ESTRATEGIA (1ª)

Autor/es:Santos Peñas, Julian ; Carmen Nieto Ostolaza ; José María Doblado Burón ;

Editorial:U.N.E.D.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9780125311519

Título:GAME THEORY (3rd ed.)

Autor/es:

Editorial:ACADEMIC PRESS

ISBN(13):9780853125150

Título:GAMES, THEORY AND APPLICATIONS

Autor/es:

Editorial:ELLIS HORWOOD

ISBN(13):9788436223255

Título:TEORÍA DE LOS JUEGOS (2ª)

Autor/es:Gómez Villegas, Miguel Ángel ; Girón González-Torre, Francisco José ;

Editorial:U.N.E.D.

ISBN(13):9788485855698

Título:UN PRIMER CURSO DE TEORÍA DE JUEGOS

Autor/es:Gibbons, Robert ;

Editorial:ANTONI BOSCH

ISBN(13):9788485855780

Título:JUEGOS PARA EMPRESARIOS Y ECONOMISTAS

Autor/es:Gardner, Roy ;

Editorial: ANTONI BOSCH

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Para preparar esta asignatura, el estudiante tiene a su disposición diversos medios de apoyo. Entre ellos, destacamos:

1 Equipo docente. Estará a disposición de los estudiantes en el horario lectivo, para orientar en el estudio de la asignatura y resolver cuantas dudas puedan surgir.



2. Curso virtual. Ya hemos hablado de ello en el apartado dedicado a la Metodología. Es un punto de apoyo fundamental para el estudiante, junto con el equipo docente. A través del Curso Virtual, los estudiantes podrán, entre otras cosas, disponer de:

- foros para consultar dudas al Equipo Docente;
- información adicional sobre cada tema;
- preguntas frecuentes;
- pruebas de autoevaluación;

3. Bibliotecas. En la biblioteca del Centro Asociado y sobre todo en la Central de la UNED (incluso en muchas bibliotecas públicas), los estudiantes pueden encontrar textos de apoyo; en particular, los citados en la bibliografía complementaria, o los referenciados en la bibliografía que hayal final de cada tema en el texto base.

4. Internet. Existen los siguientes enlaces:

4.1. Historia de la Teoría de Juegos.

http://www.econ.canterbury.ac.nz/personal_pages/paul_walker/gt/hist.htm

4.2. Recursos didácticos para estudiantes y profesores

<http://www.gametheory.net/>

<http://ocw.mit.edu/courses/economics/14-126-game-theory-spring-2010/lecture-notes/>

Oligopolio y estrategia

http://www.daviddfriedman.com/Academic/Price_Theory/PThy_Chapter_11/PThy_Chapter_11.html

4.3. Juegos de evolución.

<http://plato.stanford.edu/entries/game-evolutionary/>

Relaciona la teoría de juegos con la evolución y con conceptos biológicos.

4.4. Páginas de investigadores.



Mario Bilbao. Catedrático Univ. Sevilla. Artículos.

<http://www.esi2.us.es/~mbilbao/mbilbao.htm>

Al Roth. Univ. Harvard. Artículos y enlaces.

<http://kuznets.fas.harvard.edu/~aroth/alroth.html>

David K. Levine. Artículos y enlaces.

<http://kuznets.fas.harvard.edu/~aroth/alroth.html>

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

