Microeconomía II

Curso Académico: (2020 / 2021) **Fecha de revisión: 03-12-2020**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Economía

Coordinador/a: LOEPER , ANTOINE

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 9.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Microeconomía I, Matemáticas

OBJETIVOS

Competencias Básicas:

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias Generales:

Que los estudiantes sean capaces de analizar y sintetizar un texto científico.
Que los estudiantes sepan interpretar y elaborar en inglés tanto textos avanzados como discursos en la temática de la economía.
Que los estudiantes sepan aplicar conocimientos avanzados de programas específicos de economía, matemáticas y econometría
Que los estudiantes sepan evaluar textos científicos
Que los estudiantes sepan elaborar textos y presentaciones científicas
Que los estudiantes sean capaces de identificar las convenciones habituales en la ciencia, y en particular en la ciencia económica
Que los estudiantes sean capaces de identificar el valor añadido de una contribución científica

Competencias Específicas

Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el modelo estándar de elección racional en condiciones estáticas y sin incertidumbre
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar la extensión del modelo de elección racional al riesgo y la incertidumbre
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar la extensión del modelo de elección racional al marco dinámico
Que los estudiantes sean capaces de proponer aplicaciones del modelo de elección racional, el modelo competitivo y el modelo estratégico al mercado
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el modelo estándar de interacción no estratégica: el modelo competitivo y el equilibrio general
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el modelo estándar de interacción estratégica (teoría de juegos) en situaciones estáticas, dinámicas y con o sin información asimétrica
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el modelo de diseño de mecanismos bajo información simétrica y asimétrica
Que los estudiantes sean capaces de aplicar la teoría de contratos y sus avances más recientes
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el diseño e implementación de experimentos

de laboratorio en economía
Que los estudiantes sean capaces de aplicar e interpretar el análisis de la competencia imperfecta y los modelos de organización industrial

Resultados de aprendizaje:

1. Comprensión de los conceptos de preferencias y función utilidad en problemas de elección individual.
2. Dominio de la teorías del consumidor y del productor.
3. Dominio del modelo de elección bajo riesgo y/o incertidumbre.
4. Familiaridad con las aplicación al análisis microeconómico de los teoremas de puntos fijos, hiperplanos separadores y condiciones de Kuhn-Tucker.
5. Comprensión del modelo de equilibrio general competitivo.
6. Comprensión de los fundamentos cooperativos y no cooperativos del equilibrio competitivo.
7. Familiaridad con la teoría de la elección intertemporal.
8. Familiaridad con las ideas teóricas y herramientas estándares en el análisis de los modelos de competencia imperfecta que constituyen la organización industrial.
9. Capacidad para investigar las implicaciones de la interacción estratégica de las empresas en el resultado del mercado, en la aparición de ineficiencias.
10. Capacidad para evaluar críticamente las medidas de intervención pública en mercados no competitivos.
11. Dominio de la teoría de los juegos.
12. Entender el encaje de la Teoría de Juegos en el Análisis Económico moderno y, en particular, su relación con la Teoría del Equilibrio General.
13. Capacidad para describir como juegos una variedad de problemas económicos y para resolver estos juegos con los instrumentos adecuados.
14. Conocimiento de la teoría del diseño de mecanismos para resolver problemas económicos.
15. Dominio de las técnicas y conceptos de la economía de la información.
16. Familiaridad con el modelo de contratos con acciones ocultas o con selección adversa.
17. Comprensión de la relación entre supuestos y resultados.
18. Introducción al contraste de teorías microeconómicas.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

MICROECONOMÍA II

En esta asignatura se desarrolla un análisis apropiado para estudiar las interacciones de individuos racionales en contexto estratégicos no-cooperativos.

1 - Incertidumbre y Riesgo: preferencias en presencia de incertidumbre, teoría de la utilidad esperada, actitudes frente al riesgo, prima de riesgo, equivalente de certidumbre, valor de la información; funciones de utilidad que dependen del estado de la naturaleza.

2 - Fallos de Mercado: externalidades bilaterales y multilaterales, soluciones al problema de las externalidades (impuestos, derechos de propiedad, mercados de emisiones, teorema de Coase); bienes públicos, contribución voluntaria y otros mecanismos para decidir la provisión y financiación de bienes públicos.

3 - Teoría de Juegos: juegos estáticos y dinámicos, forma normal y extensiva, equilibrio de Nash, equilibrio perfecto en subjuegos y otros refinamientos, juegos repetidos, juegos con información asimétrica.

4 - Competencia Imperfecta: poder de mercado, precios de monopolio, modelos estáticos de oligopolio, interacción repetida, entrada.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Actividades formativas:

Clase teórica
Clases prácticas
Trabajo individual del estudiante (tareas)
Inicio en el trabajo de fuentes bibliográficas
Tutorías

Metodologías docentes:

Exposiciones en clase del profesor, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y

se proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.
Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo
Exposición y discusión en clase, bajo la moderación del profesor de temas relacionados con el contenido de la materia, así como de casos prácticos

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Examen Final 60%
Evaluación continua: un examen parcial (30%), y trabajos individuales realizados durante el curso (10%)

Peso porcentual del Examen Final:	60
Peso porcentual del resto de la evaluación:	40

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Andrew Mas-Colell, Michael D. Whinston, Jerry R.Green Microeconomic Theory, Oxford University Press, 1995

- Steve Tadelis Game Theory: An Introduction, Princeton University Press, 2013

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Drew Feudenberg and Jean Tirole Game Theory, The MIT Press, 1991
- Roger Myerson Game Theory. Analysis of Conflict, Harvard University Press, 1991
- Steve Tadelis Game theory: an introduction, Princeton University Press, 2013