

Curso Académico: (2024 / 2025)

Fecha de revisión: 19-05-2024

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Ciencias Sociales

Coordinador/a: LAVEZZOLO PEREZ, SEBASTIAN

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 5.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Es necesario haber cursado el curso de Matemáticas para las Ciencias Sociales y Estadística Básica o tenerlo convalidado.

OBJETIVOS

Este curso está diseñado para proporcionar una comprensión profunda de los conceptos básicos de la teoría de juegos a nivel de posgrado. La teoría de juegos se ocupa del estudio de la interacción estratégica entre individuos. El material está estructurado en términos de cuándo y cómo los individuos toman sus decisiones (simultánea o secuencialmente) y en términos de cuánta información está disponible para los jugadores cada vez que toman una decisión (juegos con información completa versus juegos con información incompleta). El curso introduce teoría y se analizarán sus aplicaciones en diferentes campos de las ciencias sociales. El objetivo del curso es que los estudiantes desarrollen las habilidades analíticas necesarias para comprender la investigación que utiliza modelos básicos de teoría de juegos y poder utilizar algunas herramientas de la teoría de juegos en su propio trabajo.

Conocimiento:

K-5. Conocimiento de la lógica interna de una publicación científica, examinando la claridad expositiva, así como la coherencia entre teoría, estrategia analítica, indicadores, resultados y conclusiones.

K-6. Conocimiento avanzado de los fundamentos de la microeconomía de los principales modelos formales utilizados en la explicación de los fenómenos económicos, políticos y sociales.

Habilidades:

T-5. Capacidad para organizar y expresar ideas de forma clara e inequívoca y para sustentar argumentos teóricos sobre un tema a partir de un análisis crítico de la literatura.

T-6. Capacidad para diseñar un modelo formal para representar las decisiones estratégicas de actores políticos o económicos, los procesos de negociación y delegación y los fenómenos de acción colectiva.

Competencias:

C-5. Capacidad para identificar las fortalezas y debilidades de las publicaciones científicas sobre un área de estudio y justificar el avance en la frontera del conocimiento que se pretende alcanzar en el proyecto de investigación.

C-6. Ser capaz de diseñar un modelo formal original como parte del marco teórico de una investigación académica.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Juegos estáticos
Estrategias mixtas. Variables continuas
Introducción a juegos dinámicos. Variables continuas
Juegos dinámicos con información imperfecta
Credibilidad y compromisos estratégicos
Negociación

Juegos repetidos finitos
Juegos repetidos infinitos
Juegos bayesianos
Otros temas en teoría de juegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Actividades formativas:

AF1 - Clase teórica: conocimiento teórico sobre microeconomía y modelos formales.
AF2 - Clase práctica: resolución de ejercicios prácticos de modelización.
AF3 - Clase teórico-práctica: aplicación de los modelos teóricos a casos concretos de investigación en ciencias sociales.
AF5 - Tutorías: posibilidad de reservar una tutoría semanal con el instructor del curso.
AF6 - Trabajo individual del estudiante.

Metodología:

MD1 - Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia.
MD2 - Lectura crítica de textos recomendados por el profesor de la asignatura: Artículos de prensa, informes, manuales y/o artículos académicos.
MD3 - Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen Final:	50
Peso porcentual del resto de la evaluación:	50

SE1 - Evaluación continua (Pruebas parciales, entregas de trabajos, participación en clase y cualquier otra actividad evaluada durante el desarrollo del cuatrimestre)
SE2 - Examen final

Ejercicios semanales: 20%
Examen parcial: 30%
Examen final: 50%

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Gibbons, R Game Theory for Applied Economists, Princeton University Press, 1992
- McCarty, Nolan; Meierowitz, Adam Political Game Theory: An Introduction, Cambridge University Press, 2007
- Morrow, James D. Game theory for political scientists, Princeton University Press, 1994

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Dixit, A., Skeath, S; Reiley, DH Games of strategy, WW Norton, 2010
- Dixit, A.; B. Nalebuff The Art of Strategy, WW Norton, 2010
- Fudenberg, D.; J. Tirole Game theory, MIT Press, 1991
- Myerson, R. Game theory, Harvard University Press, 1997

- Osborne, M. An Introduction to Game Theory, Oxford University Press, 2003

- Osborne, M.; Rubinstein, A. A course in game theory, MIT Press, 1994