

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Análisis Económico	Microeconomía III	2º	2º	6	Obligatoria
PROFESOR(ES)			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
- Ángel Solano García [coordinador] (Todos los grupos) - Federico Carril (Todos los Grupos)			Dpto. Teoría e Historia Económica, planta 0, Facultad de CC. Económicas. Ángel Solano. Despacho B-322 Federico Carril Despacho B-317. Correo electrónico: asolano@ugr.es , federicocarril@ugr.es .		
			HORARIO DE TUTORÍAS		
			Ángel Solano: 1º Cuatrimestre: Ma: 10:30-12:30 y 15:00 – 18:00 2º Cuatrimestre: Ma:15:00 – 18:30, Ju: 10:00-12:30 Federico Carril: 1º Cuatrimestre: Mi: 16:00-18:00; Ju: 10:00-11:00 y 16:00-18:00; Vi: 10:00-11:00 2º Cuatrimestre: Mi: 15:30-17:30; y Ju: 16:30-20:30		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Economía					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					
Haber superado Microeconomía I y II					
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)					
Teoría de Juegos					
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS					



Competencias Generales:

- Capacidad de análisis y síntesis
- Habilidad de comunicación oral y escrita en lengua castellana
- Capacidad para la resolución de problemas
- Capacidad de trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar
- Capacidad de trabajo en un contexto internacional
- Capacidad de comunicación con otras áreas de conocimiento
- Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico
- Capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- Habilidad en la búsqueda de información e investigación
- Habilidad para el diseño y gestión de proyectos

Competencias Específicas:

- Conocer los principales modelos microeconómicos y macroeconómicos
- Conocer el funcionamiento de mercados de competencia imperfecta
- Conocer los principales modelos de economía industrial
- Conocimientos de Teoría de Juegos.
- Contribuir a la buena gestión de la asignación de recursos tanto en el ámbito privado como público.
- Identificar y anticipar problemas económicos relevantes en relación con la asignación de recursos en general, tanto en el ámbito privado como en el público
- Aportar racionalidad al análisis y a la descripción de cualquier aspecto de la realidad económica.
- Evaluar consecuencias de distintas alternativas de acción y seleccionar las mejores dadas los objetivos.
- Emitir informes de asesoramiento sobre situaciones concretas de la economía (internacional, nacional o regional) o de sectores de la misma.
- Entender las instituciones económicas como resultado y aplicación de representaciones teóricas o formales acerca de cómo funciona la economía
- Leer y comunicarse en el ámbito profesional en más de un idioma, en especial en inglés.
- Aplicar al análisis de los problemas criterios profesionales basados en el manejo de instrumentos teóricos.
- Comunicarse con fluidez en un entorno y trabajar en equipo.
- Compromiso ético en el trabajo. Capacidad para trabajar en equipo. Capacidad crítica y autocrítica. Trabajo en un contexto internacional.
- Motivación por la calidad.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- El alumno será capaz de entender y modelizar el comportamiento estratégico de diferentes agentes representativos en una economía/sociedad (consumidores, empresas, políticos..) a través de la teoría de juegos.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA



TEMARIO TEÓRICO:

TEMA 1: JUEGOS ESTATICOS CON INFORMACION COMPLETA

- 1.1.- Elementos de un Juego y representación en forma normal
- 1.2.- Eliminación Iterativa de estrategias estrictamente dominadas
- 1.3.-Equilibrio de Nash
- 1.4.-Estrategias mixtas y Existencia de Equilibrio de Nash

TEMA 2: JUEGOS DINAMICOS CON INFORMACION COMPLETA

- 2.1- Representación de los juegos en forma extensiva
- 2.2- Equilibrio de Nash Perfecto en Subjuegos
- 2.3- Juegos Repetidos

TEMA 3: JUEGOS ESTATICOS CON INFORMACION INCOMPLETA

- 3.1- Introducción
- 3.2- Equilibrio Bayesiano de Nash
- 3.3- Aplicaciones
-

TEMA 4: JUEGOS DINAMICOS CON INFORMACION INCOMPLETA

- 4.1- Juegos de Señalización
- 4.2- Aplicaciones

TEMA 5: Equilibrio General y Eficiencia

TEMARIO PRÁCTICO:

Práctica 1. Lista 1 de ejercicios.

Práctica 2 Lista 2 de ejercicios.

Práctica 3. Lista 3 de ejercicios.

Práctica 4. Lista 4 de ejercicios.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Gibbons, R. (2003): Un primer curso de teoría de juegos. Barcelona: Antoni Bosch.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Osborne, M. J. (2004): An Introduction to Game Theory. Oxford: Oxford University Press
- Osborne, M.J and Rubinstein A. (1994): A course in Game Theory. MIT Press

ENLACES RECOMENDADOS

METODOLOGÍA DOCENTE



La metodología docente a seguir en la materia constara de aproximadamente:

- Un 30% de docencia presencial en el aula (45 h.).
- Un 60% de estudio individualizado del alumno, búsqueda, consulta y tratamiento de información, resolución de problemas y casos prácticos, y realización de trabajos y exposiciones (90h.).
- Un 10% para tutorías individuales y/o colectivas y evaluación (15h).

Las actividades formativas se desarrollaran desde una metodología participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). De entre las actividades formativas diseñadas para el grado y encargadas de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje (lección magistral, actividades prácticas, seminarios o talleres, actividades individuales/grupales y las tutorías académicas), la materia desarrollara aquellas actividades que más se adecuen a los contenidos y competencias a adquirir por el alumnado.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES (distribución orientativa de semanas y de pruebas parciales, con posibles cambios de acuerdo al desarrollo del curso)

Semanas	Horas	Lecciones/Temas	Contenido
1	1	Presentación	
	2	Tema 1 (teoría)	Juegos estáticos con info. completa
2	2	Tema 1 (teoría)	Juegos estáticos con info. completa
	1	Tema 1 (práctica 1.1)	Juegos estáticos con info. completa
3	1	Tema 1 (práctica 1.2)	Juegos estáticos con info. completa
	2	Tema 2 (teoría)	Juegos estáticos con info. completa
4	1	Tema 2 (práctica 2.1)	Juegos estáticos con info. completa
	2	Tema 2 (teoría)	Juegos dinámicos con info. completa
5	2	Tema 2 (teoría)	Juegos dinámicos con info. completa
	1	Tema 2 (práctica 2.2)	Juegos dinámicos con info. completa
6	2	Tema 3 (Teoría) Tema 3 (práctica 3.1)	Juegos dinámicos con info. completa
	1		
SEMANA SANTA			
8	2	Tema 3 (teoría)	Juegos repetidos
	1	Tema 3 (práctica 3.2)	Juegos repetidos
9	2	Prueba parcial	Juegos con info. incompleta



	2	Tema 3 (teoría)	Juegos estáticos con info. incompleta
10	1	Tema 3 (práctica 3.3)	Juegos estáticos con info. incompleta
	2	Tema 4 (teoría)	Juegos estáticos con info. incompleta
11	1	Tema 4 (práctica 4.1)	Juegos estáticos con info. incompleta
12	2	Tema 4 (teoría)	Juegos dinámicos con info. incompleta
	1	Tema 4 (práctica 4.2)	Juegos estáticos con info. incompleta
13	2	Tema 4 (teoría)	Juegos dinámicos con info. incompleta
	1	Tema 4 (práctica 4.3)	Juegos dinámicos con info. incompleta
14	2	Tema 5 (teoría)	Juegos dinámicos con info. incompleta
	2	Tema 5 (teoría)	Juegos dinámicos con info. incompleta
15	2	Taller	Juegos dinámicos con info. incompleta
			Juegos con info. incompleta
16	Repaso		

Examen final

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

Según *Normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada (publicado en BOUGR núm. 112, el 9 de noviembre de 2016)*, la evaluación del rendimiento académico de los estudiantes responderá a criterios públicos, objetivos y de imparcialidad, y será **preferentemente CONTINUA** con objeto de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en la materia con el siguiente baremo:

- En la **convocatoria de Junio** la evaluación consistirá en el máximo entre la nota del examen final obligatorio y la media ponderada entre el examen final obligatorio, la participación en las prácticas en la pizarra y un examen parcial opcional. Esto es:

$$\text{Nota final} = \text{Max}\{ 0.3*(\text{nota examen parcial}) + 0.1*(\text{nota prácticas en pizarra/taller}) + 0.6*(\text{nota examen final}), \text{nota final} \}$$
- El estudiante podrá acogerse a la evaluación única final, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura (o dos semanas siguientes a su alteración de matrícula), lo solicitará, *a través del procedimiento electrónico*, al Director del Departamento, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. Entendiendo por tal evaluación, la que se realiza en un solo acto Académico para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas.

En la convocatoria de **Septiembre**: El examen final contará el 100% de la nota.



INFORMACIÓN ADICIONAL

