

PROFESOR

Julen Berasaluce Iza

E-mail: jberasaluce@colmex.mx

Cubículo: 4567

Extensión: 4167

OBJETIVO GENERAL

Conocer los conceptos de solución más generales en materia de juegos no cooperativos, así como su aplicación en la resolución de problemas económicos que incorporan interacciones estratégicas.

CONOCIMIENTO PREVIO

El alumno ha de tener bases de microeconomía, en particular de decisión bajo incertidumbre (Microeconomía III en el programa actual).

TEMARIO

I. Juegos estáticos con información completa

- I.1. Elementos de los juegos en forma normal con estrategias puras
- I.2. Dominancia en estrategias puras y eliminación iterada de estrategias dominadas
- I.3. Mejores respuestas y racionalidad
- I.4. Equilibrio de Nash en estrategias puras.
- I.5. Oligopolio á la Cournot y á la Bertrand
- I.6. La tragedia de los comunes
- I.7. La generalización a las estrategias mixtas
- I.8. Existencia de equilibrio de Nash

II. Juegos dinámicos con información completa

- II.1. Juegos en forma extensiva
- II.2. Estrategias de comportamiento
- II.3. Forma normal de juegos en forma extensiva
- II.4. La inducción hacia atrás y el equilibrio de Nash perfecto en subjuegos.
- II.5. Oligopolio à la Stackelberg.
- II.6. Juegos repetidos y “folk theorems”
- II.7. Negociación estratégica

III. Juegos estáticos con información incompleta

- III.1. Juegos bayesianos.
- III.2. Equilibrio bayesiano de Nash
- III.3. Selección adversa
- III.4. Subastas

IV. Juegos dinámicos con información incompleta

- IV.1. Racionalidad secuencial
- IV.2. El equilibrio bayesiano perfecto y el equilibrio secuencial.
- IV.3. Juegos de señalización
- IV.4. Construcción de reputación

BIBLIOGRAFÍA

- BINMORE, K. (2007). *Playing for Real: A Text on Game Theory*. Oxford University Press.
- FERNANDEZ, J. (2010). *Teoría de juegos: su aplicación en economía*. El Colegio de México.
- GIBBONS, R. (1993). *Un primer curso de teoría de juegos*. Antoni Bosch.
- PEREZ, J.; JIMENO, J.L.; CERDA, E. (2004). *Teoría de juegos*. Person Educación.
- TADELIS, S. (2013). *Game Theory: An Introduction*. Princeton University Press.**

EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura constará de:

- Realización de listas de ejercicios: 20%
- Examen parcial 1: 20%

- Examen parcial 2: 20%
- Examen final: 40%