

1. Horario atención a estudiantes, e-mails y nombres de los profesores complementarios

Horario atención a estudiantes: Martes de 10:30 AM a 12:20 PM. Por fuera de este horario se requiere cita previa solicitada vía email.

Monitores:

Oscar Barriga
oe.barriga36@uniandes.edu.co
Horario atención: TBA.

Juanita Bodmer
j-bodmer@uniandes.edu.co
Horario atención: TBA.

Camilo Hernández
mc.hernandez131@uniandes.edu.co
Horario atención: TBA.

Natalia Perdomo
n.perdomo24@uniandes.edu.co
Horario atención: TBA.

Lugar de atención: Mesas en frente del C104

2. Objetivos de la materia

La teoría de juegos estudia las decisiones estratégicas de los agentes bajo diferentes contextos. Existen dos tipos de contextos generales: No-cooperativos y cooperativos. Este curso se concentra en juegos no-cooperativos. En particular, el objetivo es aprender a representar situaciones estratégicas, estudiar conceptos que formalizan las decisiones de equilibrio de los jugadores y desarrollar algoritmos para aplicar dichos conceptos de equilibrio. En la medida en que se van desarrollando estos componentes, se estudiarán algunas de las principales aplicaciones económicas.

El nivel del curso es introductorio. Algunos conceptos y casi todas las demostraciones las dejaremos de lado. Sin embargo, usaremos extensivamente la formalización matemática para desarrollar los objetivos planteados en el párrafo anterior.

3. Contenido

- I. Introducción (W: 1; D: 1)
- II. Representación de juegos (W: 2, 3, 4, 5, 14; D: 2, 3.1, 3.2, 11.1)
- III. Juegos estáticos con información completa
Conceptos de equilibrio (W: 6, 7, 8, 9; D: 3.3, 3.4, 4, 5)
Aplicaciones económicas (W: 10, D: 6, 7)
Estrategias Mixtas (W: 11, D: 8, 9)
- IV. Juegos dinámicos con información completa
Conceptos de equilibrio (W: 15, D: 11, 13)
Aplicaciones económicas (W: 16, 17, 18, 19; D: 12)
Juegos Repetidos (W: 22, 23; D: 14-18)
- V. **(Opcional)** Problemas de información: Riesgo Moral (W:25; D: 19)
- VI. Juegos estáticos con información incompleta
Conceptos de equilibrio (W: 24, 26; D: 20)
Aplicaciones económicas (W: 27; D: 21, 22, 23)
- VII. Juegos dinámicos con información incompleta (Señalización)
Conceptos de equilibrio (W: 28; D: 24)
Aplicaciones económicas (W: 29)

4. Metodología

El curso se desarrolla con el sistema de clases magistrales que consta de dos sesiones de una hora y veinte minutos a la semana. En estas clases se introducirán los conceptos, instrumentos y modelos básicos. Adicionalmente, contamos con la ayuda de tres (posiblemente, cuatro) monitoras(es) quienes tendrán una hora de atención a estudiantes a la semana para resolver dudas de los talleres y ejercicios planteados (Horarios por ser anunciados).

Con cierta regularidad (cada semana o cada dos semanas) se dejarán talleres con aplicaciones de la teoría, los cuales deberán ser resueltos por los estudiantes. Las dudas sobre los talleres (ex ante y ex post de su entrega) deberán resolverlas con los monitores. En la página web del curso se publicaran **(solo)** las respuestas de los talleres **SIN** detalles técnicos. Es responsabilidad del estudiante tener claridad sobre la solución de los ejercicios planteados en los talleres.

El material de clase (apuntes, talleres, notas, etc.) se irá publicando en: <http://economia.uniandes.edu.co/nupia>

5. Competencias

1. Desarrollar capacidad de análisis y síntesis.
2. Desarrollar capacidad crítica.
3. Dominar el canon de conocimiento de la ciencia económica.
4. Entender límites del conocimiento económico.
5. Entender la relación entre el análisis de racionalidad, el marco institucional y de incentivos.
6. Comprender el papel simplificador de la formalización.

6. Criterios de evaluación:

Parcial 30%

Fecha: Sábado 19 de septiembre.

Hora: 11:00 AM.

Lugar: TBA

Quices 30%

Entre 4 y 6. Se harán sobre los talleres o material relacionado con estos. Los quices serán anunciados con anterioridad.

Final 30%

Fecha: Programada por la Oficina de Registro, del 23 de noviembre al 7 de diciembre.

Talleres 10%

Los talleres se pueden hacer en grupos, máximo de 3 personas. Se calificarán de forma aleatoria. Al final, cada estudiante tendrá calificados 5 talleres.

Solamente se aceptarán reclamos de notas por escrito y durante la semana siguiente al día en que las pruebas corregidas sean puestas a disposición de los estudiantes. Tenga en cuenta que la nota puede subir o bajar después del reclamo.

IMPORTANTE: Solo bajo las circunstancias en que el reglamento de la universidad obligue, se harán evaluaciones (exámenes o quices) por fuera de las fechas acordadas. En particular, no se harán supletorios de quices. Si se falta a algún quiz y se cuenta con una excusa aceptada por el reglamento, el promedio final de quices corresponderá al de los quices presentados.

Las notas de exámenes supletorios serán ajustadas a la distribución de las notas del examen inicialmente programado. En particular, ninguna nota de supletorio podrá superar la máxima nota del examen inicialmente programado.

7. Sistema de aproximación de la nota definitiva

Se sube con 0.25 y 0.75 en adelante.

8. Bibliografía

Notas del Curso (Corresponden a las transparencias presentadas en clase).

Los libros que usaremos en esta clase son de nivel introductorio e intermedio. Las principales fuentes son citadas a continuación.

Referencias principales

Dutta, Prajit (1999). Strategies and Games. MIT Press, 3a edición. (D)

Watson, Joel (2008). Strategy: An introduction to game theory. W.W. Norton, 2a edición. (W)

Otras Referencias

Gibbons, Robert (1992). Un primer curso en teoría de juegos. Antoni Bosch Editor. (G)

Osborne, Martin (2003). An introduction to game theory. Oxford University Press. (O).