

# COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR

Curso 2016/2017

(Código:6503410-)

## 1.PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura abre un nuevo tipo de problemas a la comprensión del alumno. Éste ha estudiado hasta ahora problemas de tipo *paramétrico* bajo el supuesto de agentes económicos (familias, empresas) que actúan racionalmente. Por problemas de tipo paramétrico entendemos lo siguiente: el individuo, o la empresa, tiene que resolver un problema dadas unas restricciones, como un determinado nivel de renta o unos precios. Por racionalidad entendemos que el individuo, o la empresa, utiliza toda la información disponible en la búsqueda de una solución óptima (la mejor de entre las posibles) para sus intereses.

Pensemos en el siguiente ejemplo: un individuo tiene que meter la pelota en una portería de fútbol, considerando la distancia, la dirección y fuerza del viento, las características de la pelota, el tamaño de la portería, el estado del césped, etcétera. La solución óptima al problema sería la dirección y la fuerza del disparo que garantiza que la pelota entre en la portería.

Un caso típico en microeconomía, que los alumnos conocen muy bien, es la elección del consumidor: éste tiene que elegir la combinación de bienes que proporciona la máxima satisfacción posible, dados los precios y la renta. También les resultará familiar el caso de la empresa competitiva o monopolista que selecciona un nivel de producción que garantiza el máximo beneficio, dadas las restricciones impuestas por la demanda y la estructura de costes de la empresa.

Pensemos ahora en un individuo racional que se enfrenta a un problema *no paramétrico*, sino *estratégico*. En ese caso en el problema de optimización aparece un elemento radicalmente nuevo: otro individuo como él o ella, suponemos que también racional, que está resolviendo a su vez el mismo problema. Además, y esto es esencial, las acciones de ese otro individuo afectarán al resultado de nuestras acciones, y también en la otra dirección: nuestras acciones afectarán a su resultado. Por tanto, ambos individuos se observan, se tienen en cuenta, y tratan de optimizar considerando no sólo unos parámetros dados, sino también el *comportamiento* del otro.

Imaginemos que al lanzador a portería del ejemplo anterior se le plantea ahora chutar, pero con la presencia de otro jugador, un portero, cuyo problema es parar el balón. El portero estará observando, y tratará de tomar su decisión en función de lo que piense que hará el jugador encargado de chutar. De la misma forma, éste tendrá que decidir cuándo y cómo lanzar la pelota teniendo muy en cuenta la posible respuesta del portero, además del viento, el estado del césped, la distancia y tamaño de la portería y demás factores paramétricos. El problema es ahora *totalmente* diferente. Es el caso de algunas empresas duopolistas.

El comportamiento estratégico consiste por tanto en *tratar de ganar al oponente sabiendo que éste trata de conseguir lo mismo* o, más en general, tratar de conseguir los objetivos particulares considerando que otros tratan de hacer lo mismo y que el resultado de cada uno depende del de los demás. ¿Cómo tomar una decisión óptima en este nuevo contexto?

El estudio del *comportamiento* estratégico corresponde a una rama de la *optimización matemática* distinta a la que el alumno conoce hasta ahora, y que responde al nombre de *teoría de juegos*. La teoría de juegos permite identificar una *solución* para el juego, que implica la adopción de una estrategia o línea de acción óptima particular para cada jugador. Esa solución debe llevar a un resultado *estable* en algún sentido, a un equilibrio.

Las situaciones que implican comportamientos estratégicos son muy variadas en el mundo de la economía y de la empresa, y por supuesto también en otros campos. Los alumnos aprenderán a utilizar las herramientas apropiadas para analizar y valorar estas situaciones, determinando los *comportamientos* estratégicos óptimos en cada caso.

## 2.CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

La asignatura de *Comportamiento del Consumidor* complementa las dos asignaturas previas con contenidos de microeconomía, que son *Análisis Económico del Turismo* (segundo cuatrimestre de segundo curso) y *Demanda de Turismo: Microfundamentos* (segundo cuatrimestre de tercer curso). Ambas asignaturas tratan el comportamiento de individuos (demanda) y empresas (mercados), temas típicos de la microeconomía, proporcionando conjuntamente una sólida base para el tratamiento de los problemas que responden a ese tratamiento paramétrico.

La asignatura en cuyo estudio se embarca el alumno ahora implica un salto *cualitativo* importante. Lejos de matizar, desarrollar o profundizar en los temas ya tratados anteriormente, plantea un nuevo tipo de problema de naturaleza radicalmente diferente a los vistos hasta ahora y que requiere un enfoque también nuevo. Estos problemas, como se ha explicado someramente en la Presentación de la Asignatura, son muy comunes en el mundo real al que el alumno deberá enfrentarse con los conocimientos adquiridos, y su estudio específico es fundamental para entenderlos y tratarlos adecuadamente.

El *Comportamiento del Consumidor* es la última asignatura con contenidos de microeconomía de la carrera, y cierra la formación del alumno en esta materia, completándola. El alumno conseguirá mejorar sus capacidades de análisis, de acuerdo con el desarrollo competencial programado en la carrera, lo que alimentará sus posibilidades de pensamiento crítico y creativo. Además, y aunque parezca a primera vista un objetivo más modesto, el alumno va a adquirir destrezas relativas a su capacidad de lectura de textos lógicos y analíticos, y a la expresión oral y escrita en los temas relacionados con la economía, y más particularmente, con los temas tratados en esta asignatura.

## 3.REQUISITOS PREVIOS REQUERIDOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Esta asignatura de *Comportamiento del Consumidor* aparece en el plan de estudios después de *Análisis Económico del Turismo* (segundo cuatrimestre de segundo curso) y *Demanda de Turismo: Microfundamentos* (segundo cuatrimestre de tercer curso), y en la planificación de la asignatura se tiene en cuenta que el alumno las ha superado, y tiene ya un conocimiento de la terminología económica, y específicamente, microeconómica. También se considera que el alumno que llega a este punto en el desarrollo de sus estudios de Turismo ha asimilado las técnicas de análisis contenidas en las asignaturas afines precedentes en el plan de estudios, y que son básicamente distintas variantes de optimización matemática condicionada.

Las asignaturas de primer curso, o que tratan por vez primera una determinada materia, han de ser cuidadosas en la descripción de los conocimientos que se supone que forman parte del bagaje del alumno. Sin embargo, la asignatura que nos ocupa se encuentra localizada en el segundo cuatrimestre del cuarto y último curso de la carrera, y cuenta además, como hemos explicado, con asignaturas de microeconomía que la preceden. Por tanto, si bien se plantean ahora enfoques nuevos, la propia asignatura ha sido diseñada con el alumno de cuarto curso en mente. No está de más insistir en la necesaria familiaridad con los contenidos y técnicas de las asignaturas *hermanas* anteriores.

## 4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

En general, serán resultados del aprendizaje aquellos generales de la materia en que se integra esta asignatura, que es *Fundamentos y dimensiones del turismo*, y que son:

*Utilizar con corrección y precisión el vocabulario o lenguaje de la Economía y conocer y dominar el significado de los conceptos más relevantes referidos a la realidad económica que nos rodea.*

*Comprender las relaciones que se establecen entre los agentes económicos, y cómo los fenómenos económicos responden a esas múltiples interdependencias.*

*Tener hábitos de razonamiento económico que le permita enfrentarse a los hechos reales de la Economía utilizando técnicas de razonamiento propias de la Economía.*

*Aportar al alumno los fundamentos microeconómicos de la actividad turística. Definir y establecer los condicionantes externos de todo tipo (sociales, culturales, familiares,...) de la demanda turística*

*Adquirir una visión panorámica de la demanda turística a nivel mundial así como de la evolución reciente. Asimismo, el conocimiento de los fundamentos económicos de la demanda le permitirá evaluar su evolución futura y las políticas necesarias para su potenciación y sostenibilidad.*

*Reconocer el papel que juegan las marcas turísticas para orientar la elección.*

*Conocer las principales variables macroeconómicas y cómo se relacionan entre ellas y condicionan los mercados turísticos.*

*Identificar las herramientas matemáticas necesarias para la resolución de problemas relacionados con cualquier ámbito (teórico y práctico) de la actividad turística.*

*Utilizar con fluidez el vocabulario estadístico.*

*Acceder a las fuentes estadísticas de interés para el sector turístico.*

*Identificar los instrumentos estadísticos y las situaciones en las que se deben utilizar.*

*Conocer las ventajas y limitaciones de emplear las diferentes metodologías y conceptos aprendidos, así como aplicar los resultados obtenidos a la toma de decisiones en el sector turístico o apoyar políticas de interés para las empresas o el sector turístico.*

De forma más específica, al finalizar el curso el alumno habrá adquirido un conocimiento sobre los tipos de problemas de naturaleza económica que implican comportamientos estratégicos. Conocerá además una tipología relacionada con las técnicas diseñadas para tratar cada caso. De esta forma, sabrá identificar con más precisión la naturaleza de dichos problemas y seleccionar el tratamiento que resulta adecuado para ellos.

Más específicamente, el alumno debe ser capaz de distinguir aquellas situaciones, en la realidad y en los casos estilizados objeto de estudio teórico, en las que los jugadores –los individuos que interaccionan buscando cada uno de ellos un objetivo particular– toman sus decisiones sobre qué hacer a la vez, con información completa respecto a todos los parámetros que intervienen en el juego, como los resultados propios y ajenos para todas las posibles combinaciones de acciones posibles. También podrá identificar los casos en los que la información es incompleta o asimétrica, los juegos de decisiones secuenciales con información completa (como el ajedrez) o incompleta (los más generales y complejos) o la presencia de irracionalidad o racionalidad limitada. Estos son los juegos no-cooperativos. Los juegos cooperativos son de naturaleza distinta, y muchas situaciones reales responden a la idea de este tipo de juegos, y el alumno aprenderá a distinguirlos también. Además de la identificación, el alumno aprenderá a modelizar y a tratar esos problemas, es decir, a darles forma matemática, analizarlos y a solucionarlos.

- Comprender los trabajos relativos al comportamiento de los agentes económicos que se publican en las revistas propias del ámbito científico.
- Desarrollar habilidades que permitan entender y solventar los problemas de tipo estratégico que surgen en los problemas microeconómicos cotidianos, desde la negociación a las votaciones.
- Recabar información actualizada sobre el tema propuesto en las fuentes bibliográficas adecuadas.
- Aplicar las herramientas propias de la modelización matemática en el planteamiento de problemas de decisión de los agentes individuales en Economía.
- Aprender a expresar en términos matemáticos ciertas decisiones económicas.
- Interpretar en términos económicos los resultados matemáticos.
- Aprender a resolver problemas económicos basándose en los modelos de optimización, aplicando correctamente los principales teoremas de la optimización.

Al finalizar el curso el alumno habrá adquirido un conocimiento sobre los tipos de problemas de naturaleza económica que implican *comportamientos* estratégicos. Conocerá además una tipología relacionada con las técnicas diseñadas para tratar

cada caso. De esta forma, sabrá identificar con más precisión la naturaleza de dichos problemas y seleccionar el tratamiento que resulta adecuado para ellos.

Más específicamente, el alumno debe ser capaz de distinguir aquellas situaciones, en la realidad y en los casos estilizados objeto de estudio teórico, en las que los jugadores –los individuos que interactúan buscando cada uno de ellos un objetivo particular– toman sus decisiones sobre qué hacer a la vez, con información completa respecto a todos los parámetros que intervienen en el juego, como los resultados propios y ajenos para todas las posibles combinaciones de acciones posibles. También podrá identificar los casos en los que la información es incompleta o asimétrica, los juegos de decisiones secuenciales con información completa (como el ajedrez) o incompleta (los más generales y complejos) o la presencia de irracionalidad o racionalidad limitada. Estos son los juegos no-cooperativos. Los juegos cooperativos son de naturaleza distinta, y muchas situaciones reales responden a la idea de este tipo de interacciones, y el alumno aprenderá a distinguirlos también. Además de la identificación, el alumno aprenderá a modelar y a tratar esos problemas, es decir, a darles forma matemática, analizarlos y a solucionarlos.

## 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Hay dos grandes tipos de juegos: los *no cooperativos* y los *cooperativos*. Los juegos no cooperativos analizan problemas estratégicos que deben resolver individuos, mientras que los cooperativos se centran en los problemas estratégicos que afrontan *grupos* de individuos que forman coaliciones para actuar coordinadamente. Los juegos cooperativos son de utilidad transferible si permiten pactos entre los jugadores para repartirse las ganancias potenciales de la coalición. Para ello esas ganancias, la utilidad, deben ser agregables, divisibles y transferibles entre sus miembros (de ahí el nombre).

En los juegos cooperativos con utilidad transferible una solución es estable si ninguna coalición alternativa puede ofrecer una ganancia conjunta superior. En los juegos cooperativos con utilidad no transferible una solución es estable si ninguna coalición alternativa puede mejorar la situación de todos sus miembros (caso fuerte) o si ninguna puede mejorar la situación de algunos miembros sin perjudicar a otros (caso débil). En los juegos no-cooperativos el concepto equivalente a la estabilidad sería el de equilibrio de Nash: ningún individuo tiene una alternativa que le mejore el resultado actual.

Dentro de los juegos no-cooperativos hay cuatro grandes tipos, que permiten examinar cuatro clases diferentes de equilibrio. Los juegos con información *completa* son aquellos en los que todos los jugadores conocen todos los resultados (consecuencias) de todas las posibles combinaciones de acciones, propias y ajenas. El juego tiene información *perfecta* si además de tenerla completa los jugadores conocen la historia de todas las decisiones pasadas. Cuando la información no es completa, o no lo es para todos, aparecen juegos con información incompleta, que dan entrada a la incertidumbre. En ellos los jugadores tienen que decidir qué hacer sin tener toda la información relevante a mano. Nosotros olvidaremos la distinción entre completo y perfecto, por un lado, e incompleto e imperfecto, por otro, y aludiremos sólo a perfecto e imperfecto, como hace el libro de texto. Los juegos estáticos o simultáneos son aquellos en los que los jugadores toman su decisión a la vez, lo que conduce a unos resultados, acabando ahí el juego. Los juegos dinámicos o secuenciales permiten la toma de decisiones de forma secuencial, de manera que a cada jugador le toca responder a las acciones ya observadas del otro, y así sucesivamente. De la combinación de esas dos características de los juegos (información perfecta o imperfecta; simultaneidad o secuencialidad) surgen cuatro tipos, cada uno de ellos con un concepto de equilibrio ligeramente distinto: los juegos estáticos con información perfecta, el *Equilibrio de Nash*; los juegos dinámicos con información perfecta, el *Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos*; los juegos estáticos con información imperfecta, el *Equilibrio bayesiano de Nash*; y los juegos dinámicos con información imperfecta, el *Equilibrio bayesiano perfecto*.

Pero no todo el comportamiento de individuos que compiten o se relacionan, persiguiendo sus propios objetivos, se puede entender asumiendo que todos son siempre racionales. La posibilidad de la irracionalidad en el comportamiento humano, o de límites a la racionalidad, se contempla al final del temario, siquiera sea de forma somera, para así completar el cuadro de posibilidades.

El temario está dividido en los siguientes *temas* debidamente agrupados en bloques temáticos:

I Juegos estáticos con información perfecta, que incluye los temas 1 a 4.

II Juegos dinámicos con información perfecta, temas 6 y 7.

III Juegos con información incompleta, tema 9.

IV Juegos cooperativos, temas 12 y 16.

V La racionalidad limitada (lecturas complementarias para cubrir este último tema).

En el examen final presencial se exigirán los temas y epígrafes del programa que se detallan en la Guía de Estudio (parte II), que está disponible en el curso virtual.

## 6.EQUIPO DOCENTE

- [RUBEN OSUNA GUERRERO](#)
- [MANUEL AHIJADO QUINTILLAN](#)

## 7.METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Al tratarse de una asignatura eminentemente teórica, la metodología de aprendizaje utilizada a lo largo del cuatrimestre plantea un desarrollo progresivo y paralelo de los contenidos teóricos descritos en el programa de la asignatura y de la realización de los correspondientes ejercicios de aplicación de tales contenidos (cuestiones y problemas), que permiten reforzar y comprobar el grado de comprensión de los conceptos teóricos.

Esta actividad formativa se desarrolla dentro del marco de la enseñanza a distancia y del uso dominante, por no decir exclusivo en la práctica, de las modernas Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC), que conllevan necesariamente el manejo de la plataforma informática aLF, en la que se desarrolla el curso virtual de la asignatura a través de Internet, como herramienta fundamental de aprendizaje, que, por tanto, hay que manejar con soltura.

La distribución del esfuerzo del alumno sería del siguiente modo:

De acuerdo con los 6 ECTS asignados, que implican 150 horas de trabajo (25 horas por crédito ECTS), la dedicación requerida al estudiante para el seguimiento de la asignatura será:

- a) Trabajo autónomo del estudiante: 125 horas (5 ECTS), distribuidas entre - Estudio del libro de texto y del material colgado en el curso virtual. - Preparación y realización de la Prueba de Evaluación Continua (PEC). - Preparación y realización del examen final presencial.
- b) Trabajo del estudiante mediante interacción con profesores de la sede central, tutores y resto de estudiantes: 25 horas (1 ECTS).

El material didáctico básico disponible que hay que trabajar para preparar el examen final de la asignatura y la PEC es el siguiente:

- a) El libro de texto, donde se abordan los aspectos teóricos del temario.
- b) Las lecturas complementarias o explicativas y los apuntes de ejercicios y casos colgados en el curso virtual, donde se aclaran o completan los temas tratados en el libro de texto de forma práctica, con resolución de ejercicios de casos, explicando los métodos aplicados convenientemente: además de los audiovisuales.

En consecuencia, la actividad formativa básica que debe realizar el alumno es abordar el estudio metódico del libro de texto y del material colgado en el curso virtual, realizando finalmente los correspondientes ejercicios propuestos en su caso dentro de este último material, a modo de autoevaluación de los alumnos en cada uno de los temas.

*En ningún caso* forman parte del material docente los exámenes de cursos anteriores, por lo que éstos no se facilitan en el curso virtual de esta asignatura, ni se atienden a dudas relacionadas con los mismos.

No obstante, todas las orientaciones específicas para canalizar el estudio de la asignatura y prepararse el examen presencial final y las PECs figuran en la Guía de Estudio (parte II) que está colgada dentro del curso virtual de la asignatura.

## 8.EVALUACIÓN

Se realizará una prueba presencial escrita al final del cuatrimestre (exámenes finales oficiales de mayo-junio) que supondrá un 100 por ciento de la calificación final en la asignatura, lógicamente sobre 10 puntos. Además, se realizará una PEC (prueba de evaluación continua) puntuable sobre 10 puntos, a la que se aplicará un coeficiente corrector de 0,1, de forma que sumará a la calificación final como máximo 1 punto. Pero esto sólo para aquellos que hayan obtenido al menos un 4,5 en el examen final presencial. Quienes obtuvieran una nota inferior a 4,5 en dicho examen no verán sumada la calificación obtenida en la PEC. En suma, el incremento máximo de la calificación final por la realización de la PEC es de un punto, y el mínimo es cero (nunca restar). En caso de que la suma de ambas notas supere el total de 10, el alumno podría pasar de sobresaliente a la matrícula de honor, siempre y cuando el número de éstas no supere la cuota máxima disponible establecida por la universidad, en cuyo caso se concederían por orden, de la mayor nota a la menor, estableciéndose un procedimiento de desempate si fuera necesario.

### EXAMEN FINAL

1. El examen final constará de 10 preguntas de test normalmente con cuatro respuestas alternativas posibles, de las cuales sólo una es correcta. Las preguntas harán referencia a conocimientos teóricos, y a problemas que el alumno deberá resolver para poder identificar la respuesta correcta en el examen.

Las cuestiones que se propondrán en el examen final se formularán a partir del contenido del libro de texto o del material colgado en el curso virtual (lecturas y ejercicios).

2. Este examen final tendrá una duración de una hora. Material autorizado: una calculadora sencilla, no programable (no se pueden utilizar móviles en los exámenes).

3. Este examen se contestará en una hoja de lectura automática para ser leída por un escáner. El alumno podrá utilizar otras hojas en blanco como borrador, las cuales no tendrá que entregar.

4. La puntuación de cada pregunta es la siguiente: Pregunta bien contestada, +1 punto; pregunta mal contestada, -0,30 puntos; pregunta en blanco, 0 puntos.

5. Lógicamente, como el examen final tiene una ponderación del 100 por ciento en la calificación final, si el alumno sólo realiza este examen, la calificación final máxima que puede obtener en la asignatura es de SOBRESALIENTE (10 puntos).

### PRUEBA DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

1. Dentro de la plataforma informática aLF en la cual se desarrolla el curso virtual de la asignatura, se realizará una prueba antes del inicio de la primera semana de los exámenes finales oficiales del segundo cuatrimestre del curso. Esta prueba podría dividirse en dos partes dedicadas cada una a dos mitades aproximadamente del temario, y una de ellas antes de realizar las vacaciones de Semana Santa.

2. Se permitirá el empleo de material didáctico, pero no la comunicación entre alumnos ni la realización de la prueba en grupos, y tampoco las respuestas al azar. El ejercicio tendrá una hora de duración.

3. Para preparar la PEC el alumno debe prepararse como si se tratara del ensayo de un examen final. Una importante diferencia es que en la PEC se podrá utilizar todo el material didáctico de consulta que se desee, cosa que no será posible en el examen final presencial. Por este motivo, la exigencia puede ser algo superior a la del examen final, incluida la penalización por errores. Se puede requerir al alumno la entrega del desarrollo de los razonamientos que le han llevado a sus respuestas, y en ese caso se calificaría teniendo en cuenta dichos razonamientos (estas pruebas *no* son juegos de azar puntuables).

4. La calificación global obtenida en la PEC, sobre 10 puntos, como se ha dicho, se multiplicará por un factor de corrección igual a 0,1 (10 por ciento), con objeto de obtener el incremento de la calificación final que se aplicará al alumno (máximo 1 punto), pero esto sólo si en el examen presencial se ha obtenido al menos un 4,5.

5. Este incremento de la calificación final se aplicará igualmente en la prueba extraordinaria de septiembre si el alumno

tuviera que presentarse a ella, por no haberlo hecho en el examen final de mayo-junio o no haber aprobado la asignatura en esta convocatoria.

6. El alumno puede decidir realizar la PEC o no. Como puede verse, la realización por parte del alumno de la PEC tiene carácter voluntario, pues sólo sirve para subir la calificación obtenida en el examen final de la asignatura (con las condiciones ya apuntadas) y para la concesión de la matrícula de honor.

Lógicamente, para aprobar la asignatura hay que obtener una calificación final mínima de 5 puntos, que puede incluir o no una parte debida a la PEC. En el caso de realizar la PEC y obtener al menos un 0,5 en ella (aplicado el factor de corrección), la calificación final de APROBADO en la asignatura se conseguiría obteniendo 4,5 puntos sobre 10 en el examen final presencial. Sin alcanzar esa nota mínima de 4,5 en el examen final presencial la nota de la PEC no se sumaría en ningún caso, y el alumno estaría suspenso.

## 9. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

	<input type="button" value="Buscarlo en Editorial UNED"/>
ISBN(13): 9788485855780	<input type="button" value="Buscarlo en librería virtual UNED"/>
Título: JUEGOS PARA EMPRESARIOS Y ECONOMISTAS	
Autor/es: Gardner, Roy ;	<input type="button" value="Buscarlo en bibliotecas UNED"/>
Editorial: : ANTONI BOSCH	
	<input type="button" value="Buscarlo en la Biblioteca de Educación"/>

Comentarios y anexos:

El libro es una opción para quienes deseen ese formato, pero los alumnos tienen a su disposición unos apuntes completos, en formato PDF, en el curso virtual de la asignatura. Estos apuntes cubren detalladamente todo el temario, están revisados, ampliados donde ha sido necesario, libres de erratas y se ajustan exactamente al temario.

En todo caso, el libro de referencia cuyo índice corresponde al temario de la asignatura es:

Gardner, R. Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosh Editor, Barcelona. Edición revisada.

Todos los capítulos del libro de Gardner son necesarios para completar el programa de la asignatura, si bien hay subepígrafos que son análisis de casos y que son sólo lecturas, y otros subepígrafos que pueden saltarse. Estos detalles quedarán explicados en la Guía de Estudio (parte II). Debe observarse también que en el curso virtual estarán disponibles análisis de casos complementarios, que se añaden a los del libro, y que forman parte del material didáctico, exactamente igual que la bibliografía básica. También debe recordarse que el tema de la racionalidad limitada lo veremos fundamentalmente a través de lecturas disponibles en el curso virtual, aunque Gardner incluye un capítulo (el 8).

El texto básico y los textos de la bibliografía complementaria pueden adquirirse a través de cualquier librería física o virtual, incluida la propia web del editor, Antoni Bosch (antonibosch.com), quien ofrece el libro en formato electrónico (PDF encriptado), más barato.

## 10. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

	<input type="button" value="Buscarlo en librería virtual UNED"/>
ISBN(13): 9788485855698	
Título: UN PRIMER CURSO DE TEORÍA DE JUEGOS	<input type="button" value="Buscarlo en bibliotecas UNED"/>
Autor/es: Gibbons, Robert ;	
	<input type="button" value="Buscarlo en la Biblioteca de Educación"/>

Editorial: ANTONI BOSCH

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

ISBN(13): 9788495348524  
Título: EL ARTE DE LA ESTRATEGIA  
Autor/es: Nalebuff, Barry J. ; Dixit,  
Avinash K ;  
Editorial: ANTONI BOSCH EDITOR

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

ISBN(13): 9788495348753  
Título: ECONOMÍA EXPERIMENTAL Y DEL  
COMPORTAMIENTO  
Autor/es: Brañas Garza, Pablo ;  
Editorial: ANTONI BOSCH EDITOR

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

#### Comentarios y anexos:

Dixit, A y Nalebuff, B. (2010): El arte de la estrategia. Antoni Bosch Editor, Barcelona.

Brañas Garza, P. (coord.): (2011): Economía experimental y del comportamiento. Antoni Bosch Editor, Barcelona.

Gibbons, R. (1997): Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch Editor, Barcelona.

El libro de Dixit y Nalebuff es un análisis muy accesible de casos, poco formalizados y fáciles de seguir. El de Brañas Garza es un conjunto de interesantes lecturas basadas en los hallazgos experimentales sobre comportamiento humano acumulados durante los últimos años. El de Gibbons es mucho más formal, y se incluye sólo como referencia.

El texto básico y los textos de la bibliografía complementaria pueden adquirirse a través de cualquier librería física o virtual, incluida la propia web del editor, Antoni Bosch ([antonibosch.com](http://antonibosch.com)).

El alumno puede encontrar más referencias bibliográficas y orientaciones sobre el tema en la web:

<http://www.uned.es/personal/rosuna/resources/theoryofgames.htm>

## 11.RECURSOS DE APOYO

Todos ellos son accesibles dentro del curso virtual de la asignatura que se desarrolla dentro de la plataforma informática aLF.

Cabe resaltar en primer lugar los foros de *consultas al equipo docente*, que son el modo dominante, por no decir exclusivo, de mantener contacto telemático: tanto con el profesor-tutor que tenga asignado el alumno, como con el profesor de la sede central. En estos foros cualquier alumno puede plantear todas las dudas que le puedan surgir en el estudio de la asignatura a



lo largo del cuatrimestre. Los foros son una herramienta de trabajo y estudio vinculados a la asignatura, y en ningún caso un foro de interacción social o para usos distintos a los mencionados.

## 12.TUTORIZACIÓN

El servicio de consulta de la asignatura a través de internet (curso virtual y correo electrónico) tendrá lugar todos los días de la semana, exceptuando sábados y domingos, desde el inicio del curso hasta su finalización, una vez publicadas las notas y agotado el plazo de posibles reclamaciones.

Todos los mensajes se contestarán como muy tarde al día siguiente de cuando fueron enviados, siempre que no haya alguna circunstancia especial que lo impida, como el desplazamiento del profesor fuera de su puesto en comisión de servicios o los periodos vacacionales (durante los que la universidad ha decidido cerrar las facultades).

Correo electrónico: [rosuna@cee.uned.es](mailto:rosuna@cee.uned.es)

Las consultas telefónicas y presenciales (estas siempre previa cita) tendrán lugar en el despacho 2.28 de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales todos los miércoles lectivos, correspondientes al segundo cuatrimestre del curso (febrero-mayo), de 12 a 14 horas y de 16 a 18 horas. Teléfono: 91 398 93 52.

La participación en los foros abiertos dentro del curso virtual es el medio más eficiente para realizar todo tipo de consultas y resolver las dudas que puedan plantearse en el estudio de la asignatura, porque los mensajes pueden ser leídos y contestados por todos los participantes: el profesor de la sede central, los profesores-tutores y los alumnos.

En caso de que los mensajes sean de carácter personal, se puede utilizar la herramienta correo del curso virtual para seleccionar a los destinatarios, o bien, si el mensaje se dirige exclusivamente al profesor de la asignatura, emplear la dirección de correo electrónico institucional que figura más arriba.

De hecho, el estudio del material didáctico por parte del alumno y la participación en el curso virtual de la asignatura serán suficientes para prepararse esta última, toda vez que la PEC se desarrolla dentro del propio curso virtual. Por lo que el alumno no necesita en principio de ningún contacto directo ni con el profesor de la sede central, ni con el profesor-tutor que se le haya asignado, dado que la asignatura está diseñada para autodidactas. Ahora bien, la opción de contactar por las vías alternativas detalladas arriba siempre está disponible.