

26-27

GRADO EN ECONOMÍA
CUARTO CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



TEORÍA DE JUEGOS

CÓDIGO 65014160

UNED

26-27

TEORÍA DE JUEGOS

CÓDIGO 65014160

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA
IGUALDAD DE GÉNERO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	TEORÍA DE JUEGOS
CÓDIGO	65014160
CURSO ACADÉMICO	2026/2027
DEPARTAMENTO	ANÁLISIS ECONÓMICO
TÍTULO EN QUE SE IMPARTE	GRADO EN ECONOMÍA
CURSO - PERIODO - TIPO	GRADUADO EN ECONOMÍA (PLAN 2026) - CUARTOCURSO - SEMESTRE 2 - OPTATIVAS
CURSO - PERIODO - TIPO	GRADUADO EN ECONOMÍA (PLAN 2009) - CUARTOCURSO - SEMESTRE 2 - OPTATIVAS
Nº ETCS	6
HORAS	150.0
IDIOMAS EN QUE SE IMPARTE	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

En muchas situaciones socioeconómicas el resultado depende de las decisiones de varios agentes económicos (jugadores). Ejemplos típicos incluyen la negociación bilateral, las subastas, el comportamiento de las empresas en oligopolios o la fijación de aranceles por diferentes países. La teoría de juegos propone un marco formal para estudiar este tipo de problemas.

Esta asignatura presenta la teoría de juegos desde una perspectiva analítica y rigurosa. El curso está orientado a estudiantes con interés en el razonamiento formal y con una base sólida en matemáticas y microeconomía. El seguimiento adecuado de la asignatura requiere trabajo autónomo continuo y capacidad para manejar modelos formales.

En la primera parte del curso se supone que todos los jugadores conocen todos los detalles de la situación estratégica (información completa). En particular, cada jugador conoce las posibles acciones y los posibles pagos de cada uno de los demás agentes económicos. Para el caso en el que la interacción entre los jugadores es estática, se introducen los juegos en forma normal y se desarrolla el concepto de equilibrio de Nash. A continuación, se estudian los juegos dinámicos, en los que los jugadores toman sus decisiones de forma secuencial, suponiendo que todas las acciones son observables en cada etapa del juego. El concepto de equilibrio para estas situaciones es el equilibrio de Nash perfecto en subjuegos.

En los temas 3 y 4 se relaja el supuesto de información completa. En muchas situaciones los agentes económicos tienen incertidumbre sobre las características de los demás (por ejemplo, la capacidad de producción de una empresa o las preferencias de otros votantes). Estas situaciones se modelizan mediante juegos bayesianos, tanto en entornos estáticos como dinámicos.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Es imprescindible haber superado las asignaturas de matemáticas y de microeconomía intermedia (consumo, producción y mercados).

Se asume familiaridad con técnicas de optimización, razonamiento formal y manejo de modelos económicos. Los estudiantes sin esta base tendrán dificultades para seguir el curso.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

MARC VORSATZ (Coordinador/a de asignatura)
mvorsatz@cee.uned.es
91398-8457
FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
ANÁLISIS ECONÓMICO

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ANA MARTIN MARCOS
amartin@cee.uned.es
91398-6364
FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
ANÁLISIS ECONÓMICO

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Los alumnos pueden consultar a los profesores del equipo docente a través de:

Prof. Marc Vorsatz

Consultas por videollamada y visitas presenciales:

Horario: de 15,00 a 19,00 h.

Tel: 91 398 8457

Dirección: Facultad de CC. Económicas y Empres. C/ Senda del Rey.

Despachos: 2.6

mvorsatz@cee.uned.es (No se da consulta por correo electrónico).

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

En el enlace que aparece a continuación se muestran los centros asociados y extensiones en las que se imparten tutorías de la asignatura. Estas pueden ser:

- **Tutorías de centro o presenciales:** se puede asistir físicamente en un aula o despacho del centro asociado.
- **Tutorías campus/intercampus:** se puede acceder vía internet.

Consultar horarios de tutorización de la asignatura 65014160

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

CG01 –Gestión del trabajo autónoma y autorregulada

CE02 - Comprender e interpretar conocimientos sobre los principales modelos y técnicas de representación y análisis de la realidad económica

CE03 - Comprender e interpretar las instituciones económicas como resultado y aplicación de representaciones teóricas o formales acerca de cómo funciona la economía

CE04 - Comprender e interpretar las principales técnicas instrumentales aplicadas al ámbito económico

CE07 - Aportar racionalidad y eficacia al análisis y a la descripción de cualquier aspecto de la realidad económica

CE08 - Evaluar y enjuiciar críticamente las consecuencias de distintas alternativas de acción y seleccionar las mejores según los objetivos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Con respecto a los conocimientos, la asignatura de Teoría de Juegos proporciona al estudiante un conjunto de herramientas que le permiten:

- Comprender los principales conceptos de la teoría de juegos.
- Conocer un marco lógico y coherente para analizar situaciones de cooperación y conflicto.
- Aprender a utilizar los instrumentos que proporciona la teoría de los juegos para analizar situaciones de interacción estratégica entre los agentes económicos.
- Apreciar las aplicaciones de esta teoría a múltiples problemas económicos en las áreas de organización industrial, economía pública, economía política, etc.

El contenido de la asignatura permite al estudiante:

- Contextualizar los problemas económicos mediante la utilización de modelos formales.
- Utilizar los conceptos de la teoría de los juegos para el análisis estratégico.
- Analizar los problemas económicos con rigor.
- Razonar críticamente.
- Aprender autónomamente.
- Defender sus puntos de vista.

CONTENIDOS

Tema 1. Juegos estáticos con información completa

juegos en forma normal y equilibrio de Nash; aplicaciones; estrategias mixtas y existencia de equilibrio.

Tema 2. Juegos dinámicos con información completa

juegos dinámicos con información completa y perfecta; juegos en dos etapas con información completa pero imperfecta; juegos repetidos; juegos dinámicos con información completa pero imperfecta.

Tema 3. Juegos estáticos con información incompleta

juegos bayesianos estáticos y equilibrio bayesiano de Nash; aplicaciones; el principio de revelación.

Tema 4. Juegos dinámicos con información incompleta

equilibrio bayesiano perfecto; juegos de señalización; aplicaciones; refinamientos del equilibrio bayesiano perfecto.

METODOLOGÍA

Materiales de estudio: guía de estudios y web, textos obligatorios, materiales audiovisuales, actividades prácticas.

Participación y utilización de las distintas herramientas del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Tutorías en línea y telefónica: participación en los foros, comunicación e interacción con el profesorado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen Examen de desarrollo

Preguntas desarrollo 4

Duración del examen 120 (minutos)

Material permitido en el examen

Ninguno.

Criterios de evaluación

El examen final es de desarrollo. El examen requiere desarrollar argumentos formales y resolver problemas de manera rigurosa; no se evaluarán respuestas basadas únicamente en intuiciones o descripciones informales.

% del examen sobre la nota final 100

Nota del examen para aprobar sin PEC 5

Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC 10

Nota mínima en el examen para sumar la PEC 5

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Prueba presencial.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788485855698

Título:UN PRIMER CURSO DE TEORÍA DE JUEGOSnull

Autor/es:Gibbons, Robert ;

Editorial:ANTONI BOSCH

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Los estudiantes de la asignatura dispondrán, como recurso de apoyo fundamental, del Curso Virtual, que se impartirá a través de la plataforma Alf. En el curso virtual se pondrán a disposición de los estudiantes todos los documentos y materiales audiovisuales disponibles que sean de utilidad para la docencia de la asignatura.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.