

[Regresar...](#)

Teoría de Juegos

(Programa por aprobar)

Datos Generales

1. Nombre de la Asignatura	2. Nivel de formación	3. Clave de la Asignatura	
Teoría de Juegos	Licenciatura	I5156	
4. Prerrequisitos	5. Área de Formación	6. Departamento	
Estadística I Matemáticas II	Especializante Obligatoria	Departamento de Métodos Cuantitativos	
7. Academia	8. Modalidad	9. Tipo de Asignatura	
Economía Matemática y Econometría	Presencial	Curso	
10. Carga Horaria			
Teoría	Práctica	Total	Créditos
40	40	80	8
12. Trayectoria de la asignatura			

Contenido del Programa

13. Presentación

A partir de 1944, con la aportación clásica de J. Von Neumann y O. Morgenstern, la teoría de juegos ha ocupado un lugar insustituible en la formación de estudiantes de economía y estudios de gestión. El planteamiento básico se refiere a la toma de decisiones estratégicas en condiciones de interdependencia entre decisores o jugadores, dadas las reglas de comportamiento y los pagos o ganancias a recibir. Este esquema sencillo a mostrado grandes ventajas en situaciones reales en las organizaciones, sean éstas lucrativas o no lucrativas. De aquí que los profesionales en cierre en las áreas de las ciencias económico-administrativas requieran de, por lo menos, un curso sobre el tema, con el propósito de que adquieran aquellas competencias cognoscitivas, de actitud y de aptitud que les permitan altos niveles de productividad profesional. Los dos grandes temas del curso, los conceptos básicos y las estructuras secuenciales, se proponen como fundamentos del presente curso de teoría de juegos. El curso de Teoría de Juegos tiene como objetivo introducir a nivel intermedio a los alumnos de las carreras en áreas de las ciencias económico administrativas, al estudio de una herramienta para el análisis y aprender sus aplicaciones en áreas de negocios, micromodelos, organización industrial y comercio internacional. El curso se divide en tres grandes apartados: Juegos estáticos y el equilibrio de Nash, juegos dinámicos y el equilibrio perfecto en subjuegos y una breve introducción a los juegos con información incompleta y el equilibrio Bayesiano de Nash.

14.- Objetivos del programa

Objetivo General

Al terminar el curso de teoría de juegos, el discente será capaz, en un 85 por ciento, de plantear formalmente problemas del mundo real con características cognoscitivas, actitudinales y aptitudinales derivadas del estudio de los conceptos básicos y de estructuras secuenciales de problemas de naturaleza lúdica. Conocer la aplicación de la teoría de juegos en las áreas económico administrativas Aprender a plantear juegos y calcular los equilibrios, analizar la eficiencia del resultado y proponer soluciones de negociación Aplicar la teoría de juegos en una actividad conforme conocimientos adquiridos y previos

15.-Contenido

Contenido temático

PROGRAMA DE TEORÍA DE JUEGOS 1. Introducción a la teoría de juegos 2. Juego de dos jugadores 3. Estrategias mixtas 4. Juegos con n jugadores en forma normal 5. Forma normal con juegos no cooperativos de mercado 6. Credibilidad y equilibrio perfecto en subjuegos 7. Juegos repetidos 8. Juegos evolutivos

Contenido desarrollado

PROGRAMA DE TEORÍA DE JUEGOS 1. Introducción a la teoría de juegos 1.1. ¿Qué es la teoría de juegos? 1.2. Elementos de los juegos 1.3. Forma extensiva y normal 1.4. La noción de equilibrio 2. Juego de dos jugadores 2.1. Juegos de suma cero y juegos de suma constante 2.2. Juegos de suma variable 2.3. Juegos con muchas estrategias 3. Estrategias mixtas 3.1. El significado de las estrategias mixtas 3.2. Cálculo de equilibrios en estrategias mixtas 3.3. Estrategias mixtas y juegos de coordinación 4. Juegos con n jugadores en forma normal 4.1. Juegos de tres jugadores 4.2. Versiones con tres jugadores de juegos de coordinación 5. Forma normal con juegos no cooperativos de mercado 5.1. Competencia en cantidades entre dos empresas 5.2. Competencia en precios entre dos empresas 6. Credibilidad y equilibrio perfecto en subjuegos 6.1. Los subjuegos y los equilibrios 6.2. Credibilidad y subjuegos 7. Juegos repetidos 7.1. Estrategias y ganancias en juegos que se juegan 2 veces 7.2. Juegos de suma cero que se juegan más de una vez 7.3. Juegos de suma variable jugados un número finito de veces 7.4. Juegos repetidos un número infinito de veces 8. Juegos evolutivos 8.1. Noción de juegos evolutivos

16. Actividades Prácticas

17.- Metodología

18.- Evaluación

19.- Bibliografía

Libros / Revistas Libro: Juegos para economistas y empresarios
Gardner, Roy (1996) Bosch No. Ed 2

ISBN: xxxx

Libro: Game Theory
Gibbons (1998) Norton No. Ed 2

ISBN: xxxx

Otros materiales

20.- Perfil del profesor

Doctor o maestro en Economía

21.- Nombre de los profesores que imparten la materia

Chavarin Rodríguez Ruben

Código:

Pimienta María de la Luz

Código: 8212198

22.- Lugar y fecha de su aprobación

Zapopan, Jalisco 21 de Julio de 2015

23.- Instancias que aprobaron el programa

Colegio Departamental de Métodos Cuantitativos

Academia de Economía Matemática y Econometría

24.- Archivo (Documento Firmado)

[Teoría de juegos.pdf](#)

Imprimir 

[Regresar...](#)