

## ***DECISIÓN Y COMPETENCIA ESTRATÉGICA***

Curso: 3	Tipo: Obligatoria	Período de docencia: C2
Créditos: 4,5		
Estudios: LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS		
Especialidad: Común		

### OBJETIVOS

El objetivo de la asignatura es capacitar al estudiante para formular y resolver juegos, especialmente de aplicación a la empresa y a la economía.

### CONTENIDOS

1. TEORÍA BÁSICA DE LOS JUEGOS
  - Introducción a los juegos
  - Juegos de dos jugadores
  - Estrategias mixtas y equilibrio
  - Juegos con n jugadores
2. JUEGOS CON ESTRUCTURA SECUENCIAL
  - Credibilidad y equilibrio perfecto en subjuegos
  - Juegos repetidos
3. JUEGOS CON INFORMACIÓN IMPERFECTA
  - Juegos de señalización y equilibrio secuencial
  - Juegos entre un principal y un agente
  - Subastas
4. JUEGOS DE NEGOCIACIÓN
  - Negociación con dos jugadores
  - Arbitraje
  - Negociación entre n personas y el núcleo

#### ORIENTACIÓN METODOLÓGICA

- ✓ Clases teóricas basadas en exposición de los temas por parte del profesor y su posterior discusión.
- ✓ Clases prácticas basadas en la discusión de casos reales

#### EVALUACIÓN

Se basará en los siguientes parámetros:

- ✓ Examen final
- ✓ Participación en clase

#### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Gardner, R. (1996): *Juegos para empresarios y economistas*. Antoni Bosch editor.  
Gibbons, R. (1992): *Un primer curso de teoría de juegos*. Antoni Bosch editor.  
Dixit, A.K. y Nalebuff, B.J. (1991): *Pensar estratégicamente*. Antoni Bosch editor.  
Vega, F. (2000): *Economía y juegos*. Antoni Bosch editor.