

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre		
IN3202	Microeconomía		
Nombre en Inglés			
Microeconomics			
Créditos	Horas de cátedra	Horas docencia auxiliar	Horas de trabajo personal
6	3	1,5	5,5
Requisitos		Carácter del curso	
IN2201 Economía MA3403 Probabilidades y Estadística MA3401 Probabilidades		Complemento de Formación Básica (CFB)	
Competencias a las que tributa el curso			
Competencias Específicas			
CE1: Identificar los diferentes elementos de los problemas complejos que surgen en las organizaciones, y que son claves para resolverlos.			
CE2: Concebir soluciones a los problemas que surgen en las organizaciones, utilizando los conocimientos provenientes de la gestión de operaciones, tecnologías de información y comunicaciones, finanzas, economía y marketing.			
Competencias Genéricas			
CG5	Gestionar su auto-aprendizaje en el desarrollo del conocimiento de su profesión, adaptándose a los cambios del entorno.		
Propósito del curso			
<p>El curso IN3202, Microeconomía, tiene como propósito que el estudiante analice estratégicamente situaciones reales, tanto del mundo de los negocios como de diversas organizaciones e instituciones. Para ello, el estudiante analiza temas de la teoría de juegos y de la economía de la información. El énfasis del curso está en el análisis teórico de las interacciones, de donde se infieren implicancias prácticas para la toma de decisiones y posibles regulaciones en el ámbito de las políticas públicas.</p> <p>La metodología del curso es activo-participativa. El estudiante construye de manera activa su aprendizaje, resolviendo ejemplos, analizando casos, y participando en experimentos en clases. El docente guía el trabajo de sus estudiante, generando espacios de conversación sobre estos temas, retroalimentando constantemente a los estudiantes.</p> <p>Es preciso señalar que las lecturas, tanto complementarias como obligatorias, serán parte de las discusiones en clases.</p>			

Resultados de Aprendizaje	Competencias a la que tributa (CE-CG)
RA1: Analiza las decisiones de agentes racionales enfrentados a situaciones estratégicas, considerando diferentes alternativas para alcanzar los máximos pagos.	CE1
RA2: Utiliza estrategias de equilibrio en juegos estáticos y dinámicos, con información completa e incompleta, considerando sus implicancias y alcances para el diseño de políticas públicas.	CE2-CG5
RA3: Determina los elementos claves de la interacción entre firmas, considerando un mercado imperfectamente competitivo, a fin de analizar sus efectos sobre el bienestar social y encontrar posibles soluciones.	CE1

Metodología Docente	Evaluación General
<p>La metodología de trabajo será activo participativa, en donde se desarrollarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clases expositivas con estructura de INICIO – DESARROLLO - CIERRE - Análisis y discusión de casos de microeconomía 	<p>La evaluación es de proceso y contempla instancias tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Controles - Tareas - Examen Final

Unidades Temáticas

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	RA1	Juegos no cooperativos estáticos con información completa	5
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
1.1. Estrategias en juegos estáticos. 1.2. Equilibrio de Nash. 1.3. Selección de Equilibrios. 1.4. Equilibrio de Nash en estrategias mixtas.		El estudiante: 1. Analiza estrategias en juegos estáticos con información completa, considerando la función de ganancia de cada jugador, a partir de la combinación de acciones elegidas por los jugadores. 2. Describe los juegos de cooperación, competencia y coordinación de acuerdo a sus diferencias, en ejemplos teóricos simples de microeconomía. 3. Aplica las estrategias de equilibrio de Nash en juegos de cooperación, competencia y coordinación, para maximizar los beneficios. 4. Determina el rol de los agentes racionales, considerando las situaciones estratégicas y mecanismos, a los que se ven sometidos para maximizar los beneficios. 5. Determina la importancia o función de los incentivos inducidos por las estrategias o políticas públicas, considerando sus consecuencias a nivel microeconómico.	(1) Robert Gibbons.

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	RA2	Juegos no cooperativos dinámicos con información completa	4
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
2.1. Definición de estrategias en juegos dinámicos. 2.2. Equilibrio de Nash en sub-juego perfecto. 2.3. Juegos repetidos.		El estudiante: 1. Caracteriza los conceptos de juegos dinámicos y de inducción hacia atrás, considerando la definición de estrategias que favorezcan los incentivos. 2. Determina en estrategias puras y mixtas el comportamiento de Equilibrio en Sub- juego Perfecto que aplica a ejemplos teóricos simples. 3. Compara las diferencias entre equilibrio de Nash y equilibrio en sub-juego perfecto en un juego dinámico, a partir de problemas teóricos simples.	(1) Robert Gibbons.

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
3	RA2	Juegos no cooperativos estáticos con información incompleta	2
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
3.1. Definición de estrategias en juegos estáticos con información incompleta. 3.2. Definición de sets de información. 3.3. Equilibrio Bayesiano.		El estudiante: <ol style="list-style-type: none"> Determina en el contexto de las estrategias y de la información incompleta, cómo los juegos no cooperativos pueden utilizarse para predecir comportamientos, a partir de ejemplos teóricos simples. Analiza el concepto de Equilibrio Bayesiano en estrategias puras y mixtas, considerando su aplicabilidad a partir de ejemplos teóricos simples. Determina la diferencia entre Equilibrio Bayesiano y equilibrio de Nash en un juego estático, a partir de ejemplos teóricos simples que debe resolver. 	(1) Robert Gibbons.

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
4	RA1–RA3	Aplicaciones: teoría de incentivos y contratos	4
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
4.1. Teoría de Agente Principal con información incompleta. 4.2 Comportamiento de los precios 4.2. Teoría de Agente Principal con información imperfecta. 4.3. Teoría de la firma.		El estudiante: <ol style="list-style-type: none"> Caracteriza los conceptos de riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos, en el contexto de la teoría de juegos. Relaciona conceptos de la teoría de juego, información imperfecta, con problemas de mercado y el comportamiento de los precios, desde la perspectiva de riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos. Interpreta el porqué de la existencia de las organizaciones en una economía de mercado, considerando los conceptos riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos. Examina el comportamiento de los precios determina por un conjunto de firmas, en el contexto de la teoría de la firma. Analiza las consecuencias y riesgos de una posible colusión, en el contexto de una ley de protección de competencia débil. 	(5) David Martimort. Capítulos, 1,2,3,5 y 7.

Bibliografía General

Bibliografía obligatoria

Apuntes del profesor sobre la base de la siguiente bibliografía

- (1) Game Theory for Applied Economists, by Robert Gibbons, Princeton. University Press, 1992.
- (2) Games of Strategy, by Avinash Dixit and Susan Skeath, New York: W. W. Norton, 1999, third edition 2009.
- (3) The Art of Strategy: A Game-Theorist's Guide to Success in Business and Life, by Avinash Dixit and Barry Nalebuff, New York: W. W. Norton, 2008.
- (4) The Theory of Incentives, by Jean-Jacques Laffont and David Martimort, Princeton University Press, 2006.
- (5) The Economics of Contracts, by Bernard Salanie, MIT Press, 2007.

Vigencia desde:	2017
Elaborado por:	Juan Escobar
Validado por:	CTD
Revisado por:	Área de Gestión Curricular, SGD