

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					
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. 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. Es preciso señalar que las lecturas, tanto complementarias como obligatorias, serán parte de las discusiones en clases.					



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
La metodología de trabajo será activo participativa, en donde se desarrollarán: - Clases expositivas con estructura de INICIO – DESARROLLO - CIERRE - Análisis y discusión de casos de microeconomía	La evaluación es de proceso y contempla instancias tales como: - 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: 1. 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. 2. Analiza el concepto de Equilibrio Bayesiano en estrategias puras y mixtas, considerando su aplicabilidad a partir de ejemplos teóricos simples. 3. 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: 1. Caracteriza los conceptos de riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos, en el contexto de la teoría de juegos. 2. 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. 3. Interpreta el porqué de la existencia de las organizaciones en una economía de mercado, considerando los conceptos riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos. 4. Examina el comportamiento de los precios determina por un conjunto de firmas, en el contexto de la teoría de la firma. 5. 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.

Bibliografía Online

- (6) Teoría de Juegos, Ben Polak de Universidad de Yale. Disponible en <http://oyc.yale.edu/economics/econ-159>

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