



FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS

Año de la unidad, la paz y el desarrollo

ASIGNATURA: TEORÍA DE JUEGOS Y DE LAS DECISIONES

CÓDIGO: 101633

I. DATOS GENERALES

1.1	Departamento Académico	:	Economía
1.2	Escuela Profesional	:	Economía
1.3	Programa de estudios	:	Escuela de economía
1.4	Plan de estudios	:	2019
1.5	Ciclo de estudios	:	IV
1.6	Créditos	:	04
1.7	Requisitos	:	Análisis microeconómico II, Análisis matemático para economistas IV y Estadística inferencial para economistas
1.8	Modalidad	:	Presencial
1.9	Semestre académico	:	2023 - II
1.10	Duración	:	17semanas
1.11	Horas semanales	:	05
	1.11.1 Horas de teoría	:	03
	1.11.2 Horas de práctica	:	02
1.12	Horario	:	(Según corresponda)
1.13	Inicio de clases	:	02/10/2023
1.14	Término de clases	:	20/01/2024
1.15	Docente coordinador	:	Mg. Eco. Catherine Seminario Morales cseminario@unfv.edu.pe
1.16	Docente de la asignatura	:	Mg. Eco. Catherine Seminario Morales cseminario@unfv.edu.pe

II. SUMILLA:

La asignatura pertenece al área curricular de estudios específicos, es teórico – práctico y tiene el propósito de desarrollar en el estudiante la competencia de analizar la naturaleza dinámica consecuencias de interacción cooperativa y de conflicto de individuos y grupos, aplicando el instrumental matemático para toma decisiones óptimas en el campo profesional.

III. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Representa modelos de interacción cooperativa y de conflicto de individuos, grupos o empresas, para aplicarlos en la optimización e interacción empresarial, analizando la naturaleza, dinámica y consecuencias de dicha interacción, con metodología y considerando los retos de la actual realidad empresarial.

DIMENSIONES DE LA COMPETENCIA

CAPACIDAD I: Representa los juegos en sus diferentes formas para que las utilice en las situaciones de interacción.

CAPACIDAD II: Representa los juegos en su forma estática para que las utilice en las situaciones de interacción.

CAPACIDAD III: Representa los juegos en su forma dinámica para que las utilice en las situaciones de interacción.

CAPACIDAD IV: Representa los juegos con información incompleta y la aplicación de la teoría de juegos en modelos de oligopolio, para que las utilice en las situaciones de interacción.

IV. UNIDADES DE APRENDIZAJE

	UNIDAD I					
	FORMAS DE REPRESENTACIÓN DE LOS JUEGOS					
	Logro: Al finalizar la unidad el estudiante representa los juegos en sus diferentes formas					
SEMANA		COMPETENCIA: Representa modelos de interacción cooperativa y de conflicto de individuos, grupos o empresas, para aplicarlos en la optimización e interacción empresarial, analizando la naturaleza, dinámica y consecuencias de dicha interacción, con metodología y considerando los retos de la actual realidad empresarial.			EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	HORAS
		CAPACIDAD: Representa los juegos en sus diferentes formas para que las utilice en las situaciones de interacción.				
	CONTENIDOS TEMÁTICOS	SESIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIPOS DE SESIÓN		
Semana N° 1	- Antecedentes de la teoría de juegos. - Funciones de utilidad.	- Describe los antecedentes de la teoría de juegos - Enuncia funciones de utilidad	- Búsqueda y análisis de información - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 2	Juegos en forma estratégica	Representa los juegos en forma estratégica en ejercicios propuestos	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5

Semana N°3	Juegos en forma extensiva	Representa los juegos en forma extensiva	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N°4	Juegos en forma cooperativa	Representa los juegos en forma cooperativa	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
PRIMERA EVALUACIÓN DE LA UNIDAD: PRÁCTICA CALIFICADA						
UNIDAD II JUEGOS EN SU FORMA ESTÁTICA						
Logro: Al finalizar la unidad el estudiante representa los juegos en su forma estática						
		CAPACIDAD: Representa los juegos en su forma estática para que las utilice en las situaciones de interacción.				
	CONTENIDOS TEMÁTICOS	SESIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIPOS DE SESIÓN	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	HORAS
Semana N° 5	Notación y terminología de los modelos de juegos estáticos. El dilema del prisionero, la batalla de los sexos, Halcón Paloma y la caza del ciervo.	Representa, explica y analiza el dilema del prisionero, la batalla de los sexos, el juego de Halcón-Paloma, etc	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5

Semana N° 6	Equilibrio de Nash y estrategias dominantes.	Representa, explica y analiza el equilibrio de Nash y las estrategias dominantes.	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	
Semana N° 7	Representación de juegos estáticos	Representa, explica y analiza juegos estáticos.	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 8	EXAMEN PARCIAL					
	UNIDAD III JUEGOS EN SU FORMA DINÁMICA					
	Logro: Al finalizar la unidad el estudiante representa los juegos en su forma dinámica.					
		CAPACIDAD: Representa los juegos en su forma dinámica para que las utilice en las situaciones de interacción.				
	CONTENIDOS TEMÁTICOS	SESIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIPOS DE SESIÓN	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	HORAS
Semana N° 9	Elementos de los juegos dinámicos	Reconoce y analiza los elementos de los juegos dinámicos	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 10	Equilibrio de Nash perfecto	Representa, halla y analiza el equilibrio	Tareas de investigación	Presencial	Exposiciones grupales	5

	en subjuegos	perfecto en subjuegos	- Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos		- Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	
Semana N° 11	Juegos dinámicos con información completa y perfecta.	Representa, explica y analiza Juegos dinámicos con información completa y perfecta.	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 12	Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta.	Representa, explica y analiza Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta.	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
	SEGUNDA EVALUACIÓN DE LA UNIDAD: PRACTICA CALIFICADA					
	UNIDAD IV					
	JUEGOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA Y APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE JUEGOS EN MODELOS DE OLIGOPOLIO					
	Logro: Al finalizar la unidad el estudiante representa los juegos con información incompleta y aplica la teoría de juegos en modelos de oligopolio.					
		CAPACIDAD: Representa los juegos con información incompleta y la aplicación de la teoría de juegos en modelos de oligopolio, para que las utilice en las situaciones de interacción.				
	CONTENIDOS TEMÁTICOS	SESIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIPOS DE SESIÓN	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	
Semana N° 13	Juegos estáticos con información incompleta	Representa, explica y analiza Juegos estáticos con información incompleta	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de	5

			ejercicios prácticos		ejercicios prácticos	
Semana N° 14	Juegos dinámicos con información incompleta	Representa, explica y analiza Juegos dinámicos con información incompleta	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 15	Aplicaciones de la teoría de los juegos al oligopolio de Cournot, Bertrand y Stackelberg	Representa, explica y analiza la aplicación de la teoría de juegos en modelos de Oligopolio	- Tareas de investigación - Exposiciones grupales - Resolución de ejercicios prácticos	Presencial	- Exposiciones grupales - Prácticas dirigidas - Resolución de ejercicios prácticos	5
Semana N° 16	EXAMEN FINAL					
Semana N° 17	EXAMEN SUSTITUTORIO					

V. METODOLOGÍA

Estrategias centradas en el aprendizaje

- Las clases se impartirán de manera presencial
- Se utilizará el método de Exposición-Diálogo para la parte teórica
- Uso de la plataforma virtual TEAMS.
- Uso de casos exitosos de las empresas
- Uso de videos tutoriales.

Estrategias centradas en la enseñanza

- Técnicas pedagógicas facilitando el protagonismo de los alumnos.
- Desarrollo de casos y panel de discusión.
- Exposición participativa.
- Dinámica Grupal.

RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

- Plataforma teams
- Empleo de herramientas virtuales. Blogs. Videos. Tutoriales Textos y lecturas digitales de internet.
- Libros de texto virtual, artículos científicos de investigación, páginas especializadas, blog, diapositivas.
- Páginas webs de universidades (blogs), webinars, conferencias grabadas de internet
- Ejercicios propuestos

VI. EVALUACIÓN

- De acuerdo con el Reglamento Académico de esta Casa de Estudios en su artículo 13 señala lo siguiente: “Las evaluaciones se califican en escala vigesimal (del 1 al 20) en números enteros. La nota mínima aprobatoria es once (11). El medio punto (0.5) es a favor del estudiante”.
- Del mismo modo, el referido documento en su artículo 16° señala: “Las evaluaciones son calificadas por los profesores responsables de la asignatura y entregados a los estudiantes y las actas a la Dirección de Escuela Profesional dentro de los plazos fijados”.
- Asimismo, el artículo 36° menciona: “La asistencia de los estudiantes a las clases es obligatoria, el control corresponde a los profesores de la asignatura. Si un estudiante acumula el 30% de inasistencias injustificadas totales durante el dictado de una asignatura, inhabilitado para rendir el examen final y es desaprobado en la asignatura, sin derecho a rendir examen de aplazado, debiendo el profesor, informar oportunamente al Director de Escuela”.
- La evaluación de los estudiantes se realizará de acuerdo con los siguientes criterios:

N°	CÓDIGO	NOMBRE DE LA EVALUACIÓN	PORCENTAJE
01	EP	EVALUACIÓN PARCIAL	30 %
02	EF	EVALUACIÓN FINAL	30 %
03	TA	TRABAJO ACADÉMICOS	40 %
		TOTAL	100%

La Nota Final (NF) de la asignatura se determinará en base a la siguiente manera:

$$NF = \frac{EP*30\% + EF*30\% + TA*40\%}{100}$$

VII. FUENTES DE INFORMACIÓN

9.1 Bibliográficas

- Pérez Joaquín, Teoría de Juegos. Pearson Prentice Hall, 2003
- Gibbons, R. Un primer curso de teoría de juegos. Barcelona, Antoni Bosch, 2003.
- Binmore, K. La teoría de juegos, una breve introducción, Alianza editorial, 2007.
- Garder, Roy, Juegos para empresarios y economistas, Barcelona, Edit. Antoni Bosch, 1996.

9.2 Electrónicas

<http://microeconomiajuancarlosaguado.blogspot.com/p/juegos.html>

Lima, 19 septiembre del 2023



Mg. Eco. Catherine Seminario Morales

Grado, Apellidos y Nombres Director(a)
Docente Departamento Académico
CORREO INSTITUCIONAL

Grado, Apellidos y Nombres
Código Docente:
CORREO INSTITUCIONAL