

### PROGRAMA DE CURSO

| Código  |                   | Nombre           |                                       |                           |
|---|-------------------|------------------|---------------------------------------|---------------------------|
| IN 3202   |                   | MICROECONOMÍA    |                                       |                           |
| Nombre en Inglés  |                   |                  |                                       |                           |
| MICROECONOMICS  |                   |                  |                                       |                           |
| SCT   | Unidades Docentes | Horas de Cátedra | Horas Docencia Auxiliar               | Horas de Trabajo Personal |
| 6   | 10                | 3.0              | 1.5                                   | 5.5                       |
| Requisitos  |                   |                  | Carácter del curso                    |                           |
| IN2201 Economía   |                   |                  | Complemento de Formación Básica (CFB) |                           |
| Resultados de Aprendizaje   |                   |                  |                                       |                           |
| <p>El estudiante al término del curso demuestra que:</p> <p>Comprende como agentes racionales (es decir, agentes que tienen por objetivo maximizar sus beneficios) enfrentados a situaciones estratégicas responden óptimamente con el fin de alcanzar el máximo beneficio. La comprensión se entiende como la capacidad de resolver juegos simples que tienen por finalidad capturar situaciones estratégicas de la vida real y como la capacidad de extrapolar las lecciones de estos juegos simples a realidades más complejas. También la comprensión se entiende como la capacidad del alumno de utilizar los conceptos de equilibrio en juegos estáticos y dinámicos para proponer estrategias o políticas públicas que tomen en consideración los incentivos inducidos por estas sobre los agentes económicos. Por ejemplo, es capaz de utilizar los conceptos del curso para predecir el comportamiento de los precios determinados por un conjunto de firmas que interactúan en un mercado no competitivo y que tienen la posibilidad de coludirse bajo una ley de protección de la competencia débil.</p> |                   |                  |                                       |                           |

| Metodología Docente  | Evaluación General  |
|--|---|
| <p>La metodología de trabajo será activo participativa, en donde se desarrollarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases expositivas (con actividades de los alumnos en el aula).</li> <li>• Aprendizaje Basado en Problemas.</li> <li>• Lectura de periódicos y discusión en clases.</li> </ul> | <p>La evaluación permitirá que los estudiantes demuestren los resultados de aprendizaje alcanzadas en los distintos momentos del proceso de enseñanza, siendo éstos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 control</li> <li>• 3 tareas</li> <li>• Examen Final</li> </ul> <p>Nota Controles: 50% Control + 50 % Examen<br/>Nota Final: 20% Tareas + 80% Nota Controles</p> |

### UNIDADES TEMÁTICAS

| Número   | Nombre de la Unidad  | Duración en Semanas           |
|--|--|-------------------------------|
| 1  | JUEGOS NO COOPERATIVOS ESTÁTICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA  | 3.0                           |
| Contenidos   | Resultados de Aprendizajes de la Unidad  | Referencias a la Bibliografía |
| 1. Definición de estrategias en juegos estáticos<br>2. Equilibrio de Nash<br>3. Selección de Equilibrios | El estudiante demuestra que: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples los conceptos de Equilibrio de Nash en estrategias puras y mixtas .</li> <li>2. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples la diferencia entre juegos de cooperación, competencia y coordinación.</li> <li>3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples las ideas detrás del problema de selección de equilibrio.</li> </ol> | 1 capítulo 1                  |

| Número  | Nombre de la Unidad   | Duración en Semanas           |
|---|---|-------------------------------|
| 2   | JUEGOS NO COOPERATIVOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA   | 3.0                           |
| Contenidos  | Resultados de Aprendizajes de la Unidad   | Referencias a la Bibliografía |
| 1. Definición de estrategias en juegos dinámicos.<br>2. Equilibrio de Nash en sub-juego perfecto. | El estudiante demuestra que: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende el concepto de juegos dinámicos.</li> <li>2. Comprende el concepto de inducción hacia atrás.</li> <li>3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples los conceptos de Equilibrio en Sub-juego Perfecto en estrategias puras y mixtas.</li> <li>4. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples la diferencia entre equilibrio de Nash y equilibrio en sub-juego perfecto en un juego dinámico.</li> </ol> | 1 capítulo 2                  |

| Número  | Nombre de la Unidad  | Duración en Semanas           |
|---|--|-------------------------------|
| 3   | JUEGOS NO COOPERATIVOS ESTÁTICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA  | 2.0                           |
| Contenidos  | Resultados de Aprendizajes de la Unidad  | Referencias a la Bibliografía |
| 1. Definición de estrategias en juegos estáticos con información incompleta.<br>2. Definición de sets de información.<br>3. Equilibrio Bayeasino. | El estudiante demuestra que:<br>1. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples el concepto de información incompleta.<br>2. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples el concepto de Equilibrio Bayesiano en estrategias puras y mixtas.<br>3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples la diferencia entre Equilibrio Bayesiano y equilibrio de Nash en un juego estático. | 1 capítulo 3                  |

| Número   | Nombre de la Unidad   | Duración en Semanas           |
|--|---|-------------------------------|
| 4  | JUEGOS NO COOPERATIVOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA   | 4.0                           |
| Contenidos   | Resultados de Aprendizajes de la Unidad   | Referencias a la Bibliografía |
| 1. Definición de estrategias en juegos dinámicos con información incompleta.<br>2. Definición de sets de información y creencias.<br>3. Equilibrio Bayeasino Perfecto y equilibrio secuencial. | El estudiante demuestra que:<br>1. Comprende el concepto de conjuntos de información.<br>2. Comprende el concepto de creencias fuera del camino de equilibrio.<br>3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples los conceptos de Equilibrio Bayesiano Perfecto y Equilibrio Secuencial.<br>4. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples la diferencia entre Equilibrio Bayesiano Perfecto y equilibrio en sub-juego perfecto en un juego dinámico. | 1 capítulo 4                  |

| Número   | Nombre de la Unidad   | Duración en Semanas              |
|--|---|----------------------------------|
| 5  | APLICACIONES: TEORÍA DE INCENTIVOS Y CONTRATOS  | 3.0                              |
| Contenidos   | Resultados de Aprendizajes de la Unidad   | Referencias a la Bibliografía    |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoría de Agente Principal con información incompleta.</li> <li>2. Teoría de Agente Principal con información imperfecta.</li> <li>3. Teoría de la firma.</li> </ol> | <p>El estudiante demuestra que:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende el concepto de riesgo moral.</li> <li>2. Comprende el concepto de selección adversa.</li> <li>3. Comprende el concepto de contratos incompletos.</li> <li>4. Utiliza los conceptos riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos para interpretar por qué existen las organizaciones en una economía de mercado.</li> </ol> | <p>5 Capítulos, 1,2,3,5 y 7.</p> |

### Bibliografía General

#### Bibliografía Recomendada:

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: | Otoño 2011                                       |
| Elaborado por:  | Felipe Balmaceda                                 |
| Revisado por:   | Área de Desarrollo Docente (ADD)<br>Docencia DII |