

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 MA3403 Probabilidades y Estadística ó MA3401 Probabilidades			Complemento de Formación Básica (CFB)	
Resultados de Aprendizaje				
El estudiante al término del curso demuestra que:				
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.				

Metodología Docente	Evaluación General
La metodología de trabajo será activo participativa, en donde se desarrollarán: • Clases expositivas (con actividades de los alumnos en el aula). • Aprendizaje Basado en Problemas. • Lectura de periódicos y discusión en clases.	La evaluación permitirá que los estudiantes demuestren los resultados de aprendizaje alcanzadas en los distintos momentos del proceso de enseñanza, siendo éstos: • Controles • Tareas • Examen Final

UNIDADES TEMÁTICAS

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	JUEGOS NO COOPERATIVOS ESTÁTICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA	5.0
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
1. Definición de estrategias en juegos estáticos 2. Equilibrio de Nash 3. Selección de Equilibrios 4. Equilibrio de Nash en estrategias mixtas	El estudiante demuestra que: 1. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples los conceptos de Equilibrio de Nash en estrategias puras y mixtas . 2. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples la diferencia entre juegos de cooperación, competencia y coordinación. 3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples las ideas detrás del problema de selección de equilibrio.	1 capítulo 1

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	JUEGOS NO COOPERATIVOS DINÁMICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA	4.0
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
1. Definición de estrategias en juegos dinámicos. 2. Equilibrio de Nash en sub-juego perfecto. 3. Juegos repetidos	El estudiante demuestra que: 1. Comprende el concepto de juegos dinámicos. 2. Comprende el concepto de inducción hacia atrás. 3. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples los conceptos de Equilibrio en Sub-juego Perfecto en estrategias puras y mixtas. 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.	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. 2. Definición de sets de información. 3. Equilibrio Bayesiano.	El estudiante demuestra que: 1. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples el concepto de información incompleta. 2. Comprende a través de la resolución de problemas teóricos simples el concepto de Equilibrio Bayesiano en estrategias puras y mixtas. 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	APLICACIONES: TEORÍA DE INCENTIVOS Y CONTRATOS	4.0
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
1. Teoría de Agente Principal con información incompleta. 2. Teoría de Agente Principal con información imperfecta. 3. Teoría de la firma.	El estudiante demuestra que: 1. Comprende el concepto de riesgo moral. 2. Comprende el concepto de selección adversa. 3. Comprende el concepto de contratos incompletos. 4. Utiliza los conceptos riesgo moral, selección adversa y contratos incompletos para interpretar por qué existen las organizaciones en una economía de mercado.	5 Capítulos, 1,2,3,5 y 7.

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:	Primavera 2012
Elaborado por:	Felipe Balmaceda
Revisado por:	Área de Desarrollo Docente (ADD) Docencia DII