

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
IN 3202	MICROECONOMIA			
Nombre en Inglés				
MICROECONOMICS				
SCT	Unidades Docentes	SCT	Unidades Docentes	SCT
6	10	6	10	6
Requisitos			Carácter del curso	
IN2201 Economía MA3403 Probabilidades y Estadística o 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 IN 3202 es un curso de microeconomía que introduce al estudiante en temas de la teoría de juegos y a la economía de la información. Su propósito es que el estudiante analice estratégicamente situaciones reales, tanto del mundo de los negocios como de diversas organizaciones e instituciones. 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

CE1-RA1: Analiza las decisiones de agentes racionales enfrentados a situaciones estratégicas, considerando las diferentes alternativas para alcanzar los máximos pagos.

CE2-CG5-RA2: Utiliza estrategias de equilibrio en juegos estáticos y dinámicos, con información completa e incompleta, considerando las implicancias para el diseño de políticas públicas.

CE1-RA3: Determina los elementos claves de la interacción entre firmas, considerando un mercado imperfectamente competitivo, a fin de analizar sus consecuencias sobre el bienestar social y encontrar posibles remedios.

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> <p>Controles Tareas Examen Final</p>

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 demuestra que: 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. Selecciona estrategias de equilibrio mixtas. 4. Aplica las estrategias de equilibrio de Nash en juegos de cooperación, competencia y coordinación, para maximizar los beneficios. 5. Determina el rol de los agentes racionales, considerando las situaciones estratégicas y mecanismos, a los que se ven sometidos para maximizar los beneficios 6. Determina la importancia o función de los incentivos inducidos por las estrategias o políticas públicas, considerando sus consecuencias a nivel microeconómico.	1 capítulo 1

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	RA2	JUEGOS NO COOPERATIVOS DINAMICOS CON INFORMACIÓN COMPLETA	4
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
2.1. Definición de estrategias en juegos dinámicos.		El estudiante demuestra que: 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 capítulo 2
2.2. Equilibrio de Nash en sub-juego perfecto.			
2.3. Juegos repetidos			

Número	RA al que tributa	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
3	RA2	JUEGOS NO COOPERATIVOS ESTATICOS CON INFORMACIÓN INCOMPLETA	2.0
Contenidos		Indicador de logro	Referencias a la Bibliografía
3.1. Definición de estrategias en juegos estáticos con información incompleta.		<p>El estudiante demuestra que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 capítulo 3
3.2. Definición de sets de información.			
3.3. Equilibrio Bayesiano.			

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	4.3. Teoría de Agente Principal con información imperfecta.	4.4. Teoría de la firma.
		El estudiante demuestra que:	5 Capítulos, 1,2,3,5 y 7.
		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.	

Bibliografía General

BIBLIOGRAFIA 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:	Pendiente validación CTD
Revisado por:	Area de Gestión Curricular, SGD