

27424 - Microeconomía IV

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22

Asignatura: 27424 - Microeconomía IV

Centro académico: 109 - Facultad de Economía y Empresa

Titulación: 417 - Graduado en Economía

Créditos: 6.0

Curso: 3

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

Los dos objetivos generales de la asignatura son los siguientes:

1. - Proporcionar los elementos teóricos necesarios para predecir el comportamiento de los agentes económicos individuales en dos contextos muy frecuentes dentro de la realidad económica:

a) en situaciones en las que *deben tomar decisiones estratégicas*, debido a que los beneficios de los agentes participantes dependen no sólo de sus acciones, sino también de las acciones que lleven a cabo otros individuos

b) *en contextos en los que hay problemas de información.*

2. - Identificar qué tipos de ineficiencias se pueden generar en los mercados (fallos de mercado) bajo estas dos situaciones y proponer soluciones que permitan mitigarlas.

Los contenidos de la asignatura se estructuran en **tres bloques**.

La herramienta estándar utilizada para el estudio formal de las relaciones estratégicas entre agentes es la *teoría de juegos*, por lo que en la **primera parte** del curso se introducen sus nociones básicas, describiendo los diferentes escenarios en los que esta teoría es útil y que dan lugar a distintos *tipos de juegos* y conceptos de equilibrio.

Utilizando esta metodología, en la **segunda parte** del curso se profundiza en el estudio de los mercados oligopolísticos, los más frecuentes en la práctica. Se analizan las ineficiencias que se crean en estos mercados por la existencia de "poder de mercado" y la importancia de ciertas políticas económicas para mitigar dichas ineficiencias..

En concreto, a partir de los modelos básicos de oligopolio introducidos en Microeconomía II, se analizan diferentes factores que permiten a las empresas disfrutar de un alto grado de poder de mercado tales como como la diferenciación de producto, las barreras a la entrada estratégicas y las restricciones de capacidad, y se relacionan con otros temas más aplicados como la Política de Defensa de la Competencia.

El curso se completa con el estudio del papel de la *información* en la toma de decisiones de los agentes (*Economía de la Información*). El objetivo es estudiar las ineficiencias que se producen en algunas situaciones típicas en las que la *información es asimétrica*, así como proponer soluciones que permitan mejorar la eficiencia.

Los instrumentos para llevar a cabo el análisis serán el razonamiento verbal, la representación gráfica y el análisis matemático.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura forma parte, junto con Microeconomía III, de lo que sería un curso en Microeconomía Superior o Avanzada.

Proporciona los elementos teóricos necesarios para predecir el comportamiento de los agentes en situaciones en las que deben tomar decisiones estratégicas y en contextos en los que hay problemas de información. Estas dos cuestiones son básicas para entender la realidad económica y constituyen el fundamento teórico para el desarrollo de otras asignaturas de carácter aplicado.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Se recomienda conocer los contenidos de las asignaturas de Microeconomía I , II y III, así como el manejo de los instrumentos matemáticos adquiridos en las asignaturas Matemáticas I y II.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Competencias específicas

CE2. Comprender las estrategias microeconómicas y sus implicaciones en la gestión.

CE9. Evaluar consecuencias de distintas alternativas de acción e identificar las mejores dados los objetivos.

CE17. Utilizar el razonamiento deductivo en conjunción con modelos para explicar los fenómenos económicos.

CE18. Representar formalmente los procesos de decisión económica.

Competencias genéricas

CG1. Capacidad de análisis y síntesis.

CG2. Capacidad para resolución de problemas.

CG5. Capacidad para aplicar el razonamiento económico a la toma de decisiones.

CG8. Capacidad para trabajar en equipo.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

Emplear correctamente y con precisión la terminología básica de la teoría de juegos.

Dominar los conceptos básicos de la teoría de juegos para poder comprender y predecir el comportamiento de los agentes económicos individuales en diferentes contextos de "interdependencia estratégica".

Ser capaz de explicar y obtener el resultado de equilibrio de los diferentes tipos de mercados oligopolísticos, mediante razonamientos verbales, representaciones gráficas y análisis matemático (cálculo y álgebra elemental).

Ser capaz de analizar la eficiencia de estos mercados, en términos de bienestar Social.

Predecir y cuantificar cómo cambiaría el equilibrio y el bienestar ante variaciones en el entorno económico y en el comportamiento de las empresas.

Predecir las consecuencias de algunos comportamientos estratégicos que las empresas pueden llevar a cabo para restringir la competencia, con el objetivo de justificar por qué están prohibidos o regulados por las *leyes de defensa de la competencia*.

Comprender el papel de la asimetría en la distribución de la información en la toma de decisiones de los agentes económicos y en la consiguiente asignación de los recursos en los mercados en los que se presenta, así como identificar las posibles soluciones que se pueden utilizar para mejorar la asignación en esos mercados.

Describir y predecir el comportamiento de los agentes individuales *en situaciones en las que existe información asimétrica*.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Permiten al estudiante plantear y resolver problemas económicos de acuerdo con el método propio de la economía.

Constituyen el bagaje analítico necesario para entender la realidad económica de forma precisa y rigurosa.

Aportan instrumentos verbales, gráficos y analíticos para analizar y entender los mercados y la realidad económica.

Facilitan argumentos objetivos para realizar análisis normativos de cara al diseño de políticas de intervención

pública en los mercados, así como para predecir los efectos de las mismas.

Contribuyen a la capacitación del estudiante para el desempeño profesional, especialmente en las áreas de servicios de estudio y planificación, consultoría económica, administración pública y docencia e investigación.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

La evaluación consistirá en comprobar que el alumno:

- Conoce y comprende los conceptos contenidos en la asignatura.
- Aplica correctamente las técnicas del Análisis Económico.
- Selecciona la información relevante y la interpreta de forma adecuada.
- Expresa de forma clara y ordenada sus razonamientos.

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante alguna de las siguientes actividades de evaluación:

1.- Una evaluación continua que constará de dos pruebas escritas.

En la primera, que supondrá un 40% de la nota global, se evaluará exclusivamente la materia correspondiente a Teoría de Juegos (temas 1 y 2).

En la segunda, con un peso del 60%, se evaluarán los tres temas restantes, centrados en el estudio de los mercados oligopolísticos (temas 3 y 4) y en la economía de la información (tema 5).

Cada prueba se valorará sobre 10 puntos. Para aprobar la asignatura el estudiante deberá conseguir una media igual o superior a 5 puntos, habiendo obtenido una nota mínima de 3,5 puntos en la primera prueba y de 4 puntos en la segunda.

Las fechas se anunciarán en clase, se comunicarán por mail a los estudiantes y se publicarán en la plataforma Moodle del grupo con la suficiente antelación.

2.- Una prueba global en la que se evaluará la totalidad de la materia impartida sobre 10 puntos. Esta prueba global se materializará en las dos convocatorias oficiales.

Calificación final

En el caso de haber aprobado la evaluación continua, el estudiante que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse a la prueba global en la convocatoria oficial, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

En cumplimiento de la normativa de evaluación de la Universidad de Zaragoza, la evaluación de los estudiantes en la quinta y sexta convocatoria de la asignatura será responsabilidad del tribunal convenientemente designado al efecto, pero la estructura de las pruebas y los criterios de valoración a aplicar serán los contemplados en la presente guía.

Criterios de valoración

La prueba global en cada convocatoria así como las dos pruebas de la evaluación continua, consistirán en un examen escrito compuesto por una serie de preguntas de naturaleza teórica y teórico-práctica (entre un 40 y 60% de la puntuación total) y ejercicios prácticos. La estructura de las pruebas será uniforme y homogénea para todos los grupos. Además, se facilitará a Los estudiantes un examen de años anteriores para que dispongan de un ejemplo del tipo de preguntas y de la estructura de éstas.

A los alumnos de quinta y sexta convocatorias se les aplicará lo establecido en el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje de la Universidad de Zaragoza (Consejo de Gobierno, Acuerdo de 23 de diciembre de 2010).

Está previsto que estas pruebas se realicen de manera presencial, pero si las circunstancias sanitarias lo requieren, se realizarán de manera semipresencial u online. En el caso de evaluación online, es importante destacar que, en cualquier prueba, el estudiante podrá ser grabado, pudiendo este ejercer sus derechos por el procedimiento indicado en:

https://protecciondatos.unizar.es/sites/protecciondatos.unizar.es/files/users/lopdpd/gdocencia_reducida.pdf

Se utilizará el software necesario para comprobar la originalidad de las actividades realizadas. La detección de plagio o de copia en una actividad implicará la calificación de 0 puntos en la misma".

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. Clases magistrales participativas. En ellas, el profesor explicará los contenidos fundamentales de la asignatura. El alumno deberá complementar las explicaciones con la bibliografía recomendada.
2. Clases prácticas. En ellas, los alumnos resolverán ejercicios prácticos, siempre bajo la supervisión del profesor. Para su desarrollo, el grupo se desdoblará, lo cual facilita la participación del estudiante.
3. Plataforma Docente Moodle.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Clases teóricas:

Créditos 1,2

Metodología: *La metodología docente está previsto que sea presencial. No obstante, si fuese necesario por razones sanitarias, las clases presenciales podrán impartirse online" ..*

Clases prácticas:

Créditos: 1,2

Metodología: *La metodología docente está previsto que sea presencial. No obstante, si fuese necesario por razones sanitarias, las clases presenciales podrán impartirse online" ..*

Tutorías y seminarios:

Créditos: 0,6

Metodología: *las tutorías podrán realizarse online.*

Trabajo personal:

Créditos: 3

Metodología: Resolución de ejercicios. Preparación de trabajos y de exámenes.

4.3. Programa

Parte I Introducción a la teoría de juegos

Tema 1. Teoría de juegos I: juegos simultáneos

- 1.1. Introducción a la Teoría de Juegos
- 1.2. Estrategias estrictamente dominadas
- 1.3. Equilibrio de Nash.
- 1.4. Propiedades del equilibrio de Nash:
- 1.5. Estrategias continuas: aplicaciones económicas
- 1.6. Estrategias mixtas

Tema 2. Teoría de juegos II: juegos dinámicos

- 2.1. Juegos dinámicos con información perfecta.
- 2.2. Juegos dinámicos con información imperfecta.

Parte II Teoría del oligopolio

Tema 3. Modelos estáticos de oligopolio: el poder de mercado

- 3.1. Introducción

- 3.2. Concentración y poder de mercado
- 3.3. Competencia con restricciones de capacidad: modelo de Edgeworth
- 3.4. Competencia con producto diferenciado: modelo de Hotelling
- 3.5. Poder de mercado y rebajas
- 3.6. Poder de mercado: publicidad y búsqueda

Tema 4. Modelos dinámicos de oligopolio

- 4.1. Interacción repetida: factores que facilitan la colusión
- 4.2. Posición dominante y defensa de la competencia
- 4.3. Empresa dominante: barreras a la entrada estratégicas

Parte III Economía de la información

Tema 5. Información asimétrica

- 5.1. Introducción
- 5.2. Selección adversa.
- 5.3. Señalización.
- 5.4. Autoselección
- 5.5. Riesgo moral.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Cronograma:

	THEORY	PRACTICE	HOURS OF PERSONAL WORK
LESSON 1	6 horas	6 horas	10 horas
LESSON 2	6 horas	6 horas	15 horas
LESSON 3	6 horas	6 horas	20 horas
LESSON 4	6 horas	6 horas	15 horas
LESSON 5	6horas	6 horas	15 horas

Esta asignatura se imparte en el segundo semestre de tercer curso.

Los horarios oficiales así como las fechas de las pruebas globales pueden consultarse en:

<http://econz.unizar.es/te-interesa/horarios-y-examenes>

Las dos pruebas de evaluación continua se realizarán en horario de clase o, en el caso de la segunda prueba, en los días que la facultad habilite para tales pruebas antes del período de exámenes.

Las fechas se anunciarán en clase, se comunicarán por mail a los estudiantes y se publicarán en la plataforma Moodle del grupo, con la suficiente antelación.

En cualquier caso, la primera prueba tendrá lugar poco después de terminar el tema 2 y la segunda al finalizar el temario.