

## 27424 - Microeconomía IV

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2023/24

**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 de la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivos principales que el estudiante aprenda a:

- Utilizar las herramientas básicas proporcionadas por la *teoría de juegos* para estudiar el comportamiento óptimo de los agentes individuales en situaciones en las que deben tomar *decisiones estratégicas*.
- Aplicar dichas herramientas para:
  - Estudiar los “fallos” que se pueden producir en los mercados oligopolísticos como consecuencia del *poder de mercado* que detentan las empresas, y analizar la importancia de ciertas políticas económicas para poder mitigarlos.
  - Identificar algunas de las ineficiencias que se generan en los mercados cuando en la toma de decisiones *la información es asimétrica*, y proponer soluciones que permitan mejorar la eficiencia.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), en concreto, las actividades previstas en la asignatura contribuirán al logro de los objetivos:

4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

5. Igualdad de género.

10. Reducción de desigualdades.

### 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 caracterizados por la existencia 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 social 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*.
- Describir y predecir el comportamiento de los agentes individuales en situaciones en las que existe *información asimétrica*.
- Comprender el papel de la información en la toma de decisiones de los agentes, identificando qué ineficiencias se generan en los mercados cuando existe una distribución asimétrica de la información, así como posibles soluciones.

### 3. Programa de la asignatura

Tema 1. Teoría de juegos: juegos simultáneos

Tema 2. Teoría de juegos: juegos dinámicos

Tema 3. Teoría del oligopolio: el poder de mercado

Tema 4. Teoría del oligopolio: defensa de la competencia

Tema 5. Economía de la información

#### 4. Actividades académicas

Clases magistrales: 30 horas

Clases prácticas: 30 horas

Pruebas Evaluación: 8h (4h fuera de horario de clase)

Estudio personal: 82 horas

En principio la metodología de impartición de la docencia y su evaluación está previsto que pivote alrededor de clases presenciales. No obstante, si las circunstancias lo requieren, podrán realizarse de forma online.

#### 5. Sistema de evaluación

En la **primera convocatoria** habrá dos formas de evaluación, continua o global, mientras que en **segunda convocatoria** solo se podrá superar la asignatura con una prueba global.

##### **Evaluación continua:**

La evaluación continua 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 (temas 3, 4 y 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.

Para poder optar a esta forma de evaluación, el estudiante deberá haber participado, al menos, en el 80% de las actividades que se propondrán en clase semanalmente (tareas y/o cuestionarios).

##### **Evaluación Global**

Una prueba global en la que se evaluará la totalidad de la materia impartida sobre 10 puntos.

##### **Criterios de Evaluación:**

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.