

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	TEORÍA DE JUEGOS
<b>Titulación</b>	GRADO DE ECONOMÍA
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
<b>Curso</b>	2º - Segundo
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	S4
<b>Curso académico</b>	2025-2026
<b>Docente coordinador</b>	Rafael Hernández

## 2. PRESENTACIÓN

En esta materia los estudiantes profundizan en los temas abordados en los fundamentos, pero con un enfoque más analítico y detallado. La materia se centra en la competencia perfecta y la eficiencia de los mercados, así como en la teoría de los mercados competitivos. Además, aborda los fallos de mercado y la teoría del monopolio, la teoría de oligopolio y el comportamiento estratégico, y la economía industrial en un contexto internacional. Esta materia refuerza y amplía el conocimiento adquirido en los fundamentos, preparando a los estudiantes para analizar y resolver problemas microeconómicos más complejos.

La culminación del itinerario de Microeconomía es la materia "Teoría de Juegos", que introduce a los estudiantes en el análisis estratégico de las decisiones económicas. Aquí, los estudiantes aplican los conceptos y herramientas aprendidas en las materias anteriores para comprender y modelar situaciones de interacción estratégica entre agentes económicos. La Teoría de Juegos se centra en: Fundamentos y Representación, proporcionando una base sólida en los conceptos básicos y las formas de representación de los juegos, tanto en forma extensiva como estratégica. El Comportamiento Estratégico, analizando entornos de comportamiento estratégico, evaluando el grado de cooperación, la temporalidad y el tipo de información disponible (completa e incompleta). Los Equilibrios, estudiándolo mediante juegos estáticos y dinámicos. Finalizando con juegos cooperativos que profundizan y exploran conceptos como el Core y el Valor de Shapley.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos

CON01. Identificar los sistemas económicos y su funcionamiento tanto en el ámbito privado como en el público:

- Identificar los principales conceptos y modelización de la teoría de juegos en la economía.
- Describir un marco coherente en situaciones de cooperación y conflicto desde un punto de vista crítico.
- Reconocer situaciones de interacción estratégica entre los diferentes agentes económicos.
- Clasificar los problemas económicos dependiendo del área que la comprende: industrial, economía pública, economía política, etc.

#### **Habilidades**

*HAB01. Analizar, de manera crítica y analítica, los conceptos y teorías relacionados con la materia económica; interpretando los datos económicos, legislativos, fiscales y financieros en entornos y situaciones cambiantes:*

- Interpretar las decisiones individuales y los procesos sociales proponiendo diferentes reinterpretaciones y valoraciones.
- Solucionar un problema dado el tipo de juego planteado, identificando a los “n” jugadores y su información completa e incompleta

#### **Competencias**

COMP01. Formular estrategias de mercado basadas en modelos microeconómicos y de economía industrial que optimicen la regulación en mercados de competencia imperfecta.

COMP07. Programar y elaborar proyectos de gestión económico-financiera de carácter nacional o internacional.

COMP22. Aplicar de forma práctica e integradora los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en entornos profesionales relacionados con la materia económica.

## **4. CONTENIDOS**

- 1) Fundamentos de la Teoría de Juegos.
- 2) Representación y formas: extensiva y estratégica.
- 3) Entornos de comportamiento estratégicos: grado de cooperación, temporalidad y tipo de información: completa e incompleta.
- 4) Juegos estáticos con información completa e incompleta. Equilibrio de Nash y de Bayesiano de Nash.
- 5) Juegos dinámicos con información perfecta: completa e incompleta. Subjuegos, inducción hacia atrás.
- 6) Tipos de juegos cooperativos: Core, Nucleolus. Valor de Shapley.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje inverso.
- Entornos de simulación.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Seminarios de aplicación práctica	20
Análisis de casos	12
Resolución de problemas	16
Exposiciones orales de trabajos	2
Elaboración de informes escritos	12
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	12
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	50%

Exposiciones orales	10%
Informes escritos	20%
Caso problema	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1-3	Semana 1 - 7
Actividad 2-4	Semana 8 - 10
Actividad 3-5	Semana 11 - 15
Actividad 4-5	Semana 3 - 17
Examen	Semana 16 -18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Las obras de referencia para el seguimiento de la asignatura son:

- Osborne, M. J. (2006). La teoría de juegos. Alianza Editorial.
- Vega-Redondo, F. (2003). Economía y juegos: Introducción a la teoría de juegos y sus aplicaciones. Antoni Bosch Editor.
- Myerson, R. B. (2013). Game Theory: Analysis of Conflict. Harvard University Press.
- Tadelis, S. (2013). Game Theory: An Introduction. Princeton University Press.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.  
Muchas gracias por tu participación.