

27424 - Microeconomía IV

Información del Plan Docente

Año académico: 2019/20

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, los modelos básicos de oligopolio introducidos en Microeconomía II (modelos de Cournot, Bertrand y Stackelberg), se amplían incluyendo nuevos elementos como la diferenciación de producto, las barreras a la entrada 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.

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

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: Asistencia a las clases y resolución participativa de problemas.

Clases prácticas:

Créditos: 1,2

Metodología: Asistencia a las clases, resolución de problemas y estudios de casos aplicando las herramientas técnicas precisas.

Tutorías y seminarios:

Créditos: 0,6

Metodología: Actividades de tutoría y complementarias.

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
- 1.2. Estrategias dominantes y dominadas
- 1.3. Mejor respuesta y Equilibrio de Nash.
- 1.4. Equilibrio de Nash: Propiedades
- 1.5. Equilibrio de Nash en estrategias mixtas
- 1.6. Estrategias continuas

Tema 2. Teoría de juegos II: juegos dinámicos

- 2.1. Juegos dinámicos con información perfecta.
- 2.2. Juegos dinámicos con información imperfecta.
- 2.3.. Estrategias continuas

Parte II Teoría del oligopolio

Tema 3. Modelos estáticos de oligopolio

- 3.1. Teoría de los mercados: conceptos básicos

- 3.2. Competencia simultánea en cantidades: modelo de Cournot y poder de mercado
- 3.3. Competencia en precios con restricciones de capacidad: modelo de Edgeworth
- 3.4. Competencia en precios con producto diferenciado: modelo de Hotelling
- 3.5. Competencia simultánea en precios: modelo de Bertrand y rebajas

Tema 4. Modelos dinámicos de oligopolio

- 4.1. Interacción repetida: factores que facilitan la colusión
- 4.2. Competencia secuencial
- 4.3. Empresa dominante: barreras a la entrada estratégicas
- 4.4. Empresas dominantes y defensa de la competencia

Parte III Economía de la información

Tema 5. Información asimétrica

- 5.1. Conceptos básicos
- 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.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

[BB: Bibliografía básica / BC: Bibliografía complementaria]

- [BB] Fernández de Castro, Juan. Fundamentos de microeconomía / Juan Fernández de Castro, Juan Tugores Ques . - 2ª ed. Madrid [etc.] : McGraw-Hill, 1992
- [BB] Gibbons, Robert. Un primer curso de teoría de juegos / Robert Gibbons; traducción de Paloma Calvo y Xavier Vilà Barcelona : Antoni Bosch, D. L. 2003
- [BB] Nicholson, Walter. Teoría microeconómica : principios básicos y ampliaciones / Walter Nicholson, Christopher Snyder . 11ª ed. México, D. F. : Cengage Learning Editores, cop. 2015
- [BB] Varian, Hal R. : Análisis microeconómico / Hal R. Varian ; traducción de Mª Esther Rabasco y Luis Toharia . - 3a. ed. Barcelona : Antoni Bosch, D.L. 2011
- [BC] Cabral, Luis. Economía industrial / Luis Cabral ; traducción, Francisco Galera . - [Reimpr.] Madrid [etc.] : McGraw-Hill, D. L. 2002
- [BC] Fudenberg, Drew. Game theory / Drew Fudenberg, Jean Tirole . - 4th ed. Cambridge, Mass ; London : The MIT Press, 1995
- [BC] Gravelle, Hugh. Microeconomía / Hugh Gravelle y Ray Rees . - 3ª ed., reimp. Madrid : Pearson, 2007
- [BC] Macho Stadler, Inés. Introducción a la economía de la información / Inés Macho Stadler, David Pérez Castrillo . - 2ª ed., 4ª reimp. Barcelona : Ariel, 2010
- [BC] Martin, Stephen. Industrial organization : a European perspective / Stephen Martin . 1st ed., [10th] reprint. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2011
- [BC] Segura, Julio. Análisis microeconómico / Julio Segura . - 3a ed., reimp. Madrid : Alianza, 2002
- [BC] Tirole, Jean. La teoría de la organización industrial / Jean Tirole ; edición y traducción española a cargo de Carmen Matutes ... [et. al.] . - [1a. ed.] Barcelona : Ariel, 1990