

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Filosofía, Política y Economía
-------------	-----------------------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Derecho, Empresa y Gobierno
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Teoría de los Juegos
-------------	----------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	5443
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Economía
----------	----------

Módulo:	Fundamentos de Economía
---------	-------------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
------------------------------------------	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ignacio Cosidó Gutiérrez	ignacio.cosido@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura aborda la llamada Teoría de Juegos desde dos puntos de vista, el teórico y el práctico. Se abordará su origen, desarrollo y posibilidades en el análisis político y económico, así como las aplicaciones en los distintos ámbitos de las ciencias humanas y sociales.

El juego, entendido como un escenario en el que hay que hacer una constante evaluación de riesgos y beneficios, está presente en todas las interacciones humanas, desde las relaciones personales hasta las grandes decisiones

políticas o empresariales. La Teoría de Juegos estudia las ganancias y pérdidas que pueden darse desde una premisa de comportamiento racional. En la asignatura veremos tanto los conceptos teóricos en los que se sustenta la Teoría de Juegos como una aplicación práctica que incluye el diseño y desarrollo de juegos por los propios estudiantes.

## OBJETIVO

Que el alumno comprenda las cuestiones psicológicas, éticas y políticas de la decisión humana, a través del ejemplo paradigmático de la llamada Teoría de Juegos

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios de un alumno de cuarto curso del grado en Filosofía, Política y Economía

## CONTENIDOS

INTRODUCCION 1. Origen histórico de la teoría de Juegos  
ELEMENTOS  
2. Juegos y ser humano  
3. La suerte y el tiempo  
4. Convenciones y reciprocidad  
5. Información y subastas  
6. Negociación y coaliciones  
7. Teoría de juegos aplicada a la economía  
8. Teoría de juegos aplicada a las relaciones internacionales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas combinan los conocimientos transmitidos por el profesor, el trabajo de reflexión por parte del alumno y la puesta en común de todo el grupo, con el objetivo de lograr un conocimiento abierto y en comunidad de aprendizaje.

1. Clases magistrales participativas por parte de profesor y alumnos, con exposición de temas y de lecturas.
2. Trabajo individual y grupal: El alumno elaborará en grupo juegos que pongan en práctica los conceptos aprendidos.
3. Trabajo en común: Juegos realizados por toda la clase y debates sobre las lecciones aprendidas.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

## COMPETENCIAS

## Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

## Competencias generales

Integrar los saberes de la Historia, Filosofía, Sociología, Ciencia Política y la Economía con el fin de construir una visión compleja de la realidad política y social.

Cultivar actitudes de liderazgo y responsabilidad social en el desempeño personal y profesional. Ser capaz de gestionar y liderar trabajos y proyectos, y de proponer medidas para la resolución de problemas.

Conocer y aprender a aplicar las herramientas lógicas y metodológicas propias del ámbito de estudio de las humanidades y ciencias sociales.

Acercarse a las distintas disciplinas humanísticas y de las ciencias sociales desde una perspectiva tanto sistemática como histórica, haciendo un esfuerzo por vincular cada uno de estos recorridos al diálogo con los problemas del hombre en la actualidad.

## Competencias específicas

Habilidad para analizar los problemas derivados de la aplicación de políticas públicas en situaciones de conflicto, reconociendo la complejidad de los fenómenos sociales y de las decisiones políticas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utiliza la Teoría de Juegos para entender cuestiones relacionadas con el liderazgo, la responsabilidad y la

resolución de problemas.

Conocer y aprende esta herramienta lógica para el estudio de las humanidades y ciencias sociales

Conoce el origen e importancia para las ciencias humanas y sociales de la Teoría de Juegos

Es capaz de aplicar la Teoría de Juegos a conflictos económicos y políticos, entendiendo su alcance y/o limitaciones

Es capaz de aplicar a situaciones reales históricas o a proyectos y experiencias propias las claves de la Teoría de juegos

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

### **ONVOCATORIA ORDINARIA**

Examen Final 50%

Trabajos y ejercicios individuales y/o grupales: 35%.

Participación en las actividades y actitud manifestada: 15%

Para poder presentarse al examen final es imprescindible tener una media igual o superior a cinco en el ítem de evaluación "Trabajos y ejercicios individuales propuestos".

Para poder aprobar la asignatura en convocatoria ordinaria, deberán sacar al menos un cinco en el examen final (condición necesaria, no suficiente) para así poder hacerles media con el resto de rúbricas de evaluación y obtener la nota de la asignatura. De no sacar al menos un cinco en el examen final, la asignatura estará suspensa.

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

En la convocatoria extraordinaria, la nota final de la asignatura será la del examen final, sin aplicar ya en dicha convocatoria el resto de rúbricas.

### **ALUMNOS CON DISPENSA O DE SEGUNDA O SIGUIENTES CONVOCATORIAS**

Para estos estudiantes la nota de la asignatura será la del examen final, sin aplicar ya en dicha convocatoria el resto de rúbricas

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Ken Binmore. Game theory [electronic resource] :]a very short introduction / New York :Oxford University Press,2007.

Martín Krause. La teoría de los juegos y el origen de las instituciones[recurso electrónico] [Buenos Aires, Argentina] :Eseade,[1999]

Balbina Casa Mendes [y otros 3]. Introducción a la teoría de los juegos / Santiago de Compostela :Universidade de Santiago de Compostela,[2012]

## Complementaria

Colomer, Josep El arte de la manipulación política Votaciones y teoría de juegos en la política española 1990