



PLAN DE ESTUDIOS (PE): *Licenciatura en Economía*

ÁREA: *Teoría Económica*

ASIGNATURA: *Organización Industrial y Teoría de Juegos*

CÓDIGO: **LECM-252-253**

CRÉDITOS: *4 (Cuatro)*

FECHA: *14 de Junio de 2017*





1. DATOS GENERALES

Nivel Educativo:	Licenciatura
Nombre del Plan de Estudios:	Licenciatura en Economía
Modalidad Académica:	Presencial
Nombre de la Asignatura:	Organización Industrial y Teoría de Juegos
Ubicación:	Formativo
Correlación:	
Asignaturas Precedentes:	Ninguna
Asignaturas Consecuentes:	Ninguna
Conocimientos, habilidades, actitudes y valores previos:	<p>Conocimientos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buen manejo de herramientas matemáticas básicas y empeño para el análisis profundo de los métodos económicos a estudiar. • Conceptualización de las estructuras de mercado • Comprensión del comportamiento de los agentes económicos • Tendencias y problemáticas fundamentales de los patrones de reproducción capitalistas <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender la lectura de textos económicos • Capacidad de análisis y síntesis • Estudiar de manera autodidáctica • Manejo de las tecnologías de la información y comunicación. • Uso de las herramientas estadísticas básicas • Interpretación de fuentes estadísticas <p>Actitudes y Valores previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición para encontrar soluciones multipersonales • Apertura a la aceptación de nuevos conocimientos • Disposición al trabajo e iniciativa • Reconocimiento y respeto a las diferencias • Solidaridad social





2. CARGA HORARIA DEL ESTUDIANTE

Concepto	Horas por semana		Total de horas por periodo	Total de créditos por periodo
	Teoría	Práctica		
Horas teoría y práctica (18 horas = 1 crédito)	2	2	72	4

3. REVISIONES Y ACTUALIZACIONES

Autores:	Luis Daniel Tlatelpa Pizá Pablo Sigfrido Corte Cruz Luis Edgar Casco Centeno
Fecha de diseño:	14 de junio de 2017
Fecha de la última actualización:	
Fecha de aprobación por parte de la academia de área o departamento.	14 de junio de 2017
Revisores:	Fernando Camacho Acevo, Adrián Jiménez Gómez, Marco Antonio López Martínez, Pablo Sigfrido Corte Cruz, Luis Edgar Casco Centeno, Josué Zavaleta González, Alberto Castañón Herrera.
Sinopsis de la revisión y/o actualización:	En reunión de Área de Teoría Económica, se revisaron y aprobaron los temas básicos esenciales que debe contener el programa en plan semestral, así como las referencias correspondientes.

4. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR (A) PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:

Disciplina profesional:	Economía
Nivel académico:	Maestría en Economía
Experiencia docente:	2 años
Experiencia profesional:	2 años

5. PROPÓSITO:

Mostrar al estudiante las herramientas formales que existen en la teoría de juegos, para formar un pensamiento crítico y analítico del pensamiento estratégico de los agentes





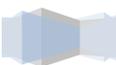
económicos, y presentar formalmente la teoría de juegos como una herramienta de análisis y de apoyo para otras áreas de la economía. Conocer y confrontar las principales propuestas analíticas para abordar la organización industrial contemporánea así como los modelos productivos.

6. COMPETENCIAS PROFESIONALES:

Analiza e investiga el entorno económico, aplicando los conocimientos teórico – metodológicos que le permitan identificar diferentes categorías analíticas, para construir una base sólida que explique los fenómenos económicos y le ayude en la toma de decisiones.

7. CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Bibliografía Básica y Complementaria
<p>1. Juegos dinámicos con información completa</p>	<p>1.1 Juegos dinámicos con información completa y perfecta 1.2 Juegos en dos etapas con información completa pero imperfecta 1.3 Juegos Repetidos 1.4 Juegos dinámicos con información completa pero imperfecta</p>	<p>Gardner, Roy. (2014), Juegos para Empresarios y Economistas, Antoni Bosch</p> <p>Gibbons, Robert. (2011). Un primer curso de teoría de juegos, Antoni Bosch</p> <p>Cerdá, Emilio; Pérez, Joaquín; Jimeno José Luis (2012). Teoría de Juegos Pearson/Prentice Hall.</p> <p>Vega-Redondo, Fernando (2003). Economics and Theory of Games, Cambridge Press</p> <p>Neumann, John von y Oskar Morgenstern (2007). Theory of Games and Economic Behavior, Princeton University Press.</p> <p>Osborne, Martin J. (2003). An Introduction to Game Theory. Oxford University Press</p> <p>Varian, Hal R. (2006). Microeconomía intermedia, Antoni Bosch</p> <p>Nicholson, Walter (2005) Microeconomía Intermedia y sus Aplicaciones, Thomson</p>





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Bibliografía Básica y Complementaria
<p>2. Juegos estáticos con información incompleta</p>	<p>1.1 Juegos Bayesianos 1.2 Equilibrio Bayesiano 1.3 El Principio de Revelación 1.4 Aplicaciones</p>	<p>Gardner, Roy. (2014), Juegos para Empresarios y Economistas, Antoni Bosch</p> <p>Gibbons, Robert. (2011). Un primer curso de teoría de juegos, Antoni Bosch</p> <p>Cerdá, Emilio; Pérez, Joaquín; Jimeno José Luis (2012). Teoría de Juegos Pearson/Prentice Hall.</p> <p>Vega-Redondo, Fernando (2003). Economics and Theory of Games, Cambridge Press</p> <p>Neumann, John von y Oskar Morgenstern (2007). Theory of Games and Economic Behavior, Princeton University Press.</p> <p>Osborne, Martin J. (2003). An Introduction to Game Theory. Oxford University Press</p> <p>Varian, Hal R. (2006). Microeconomía intermedia, Antoni Bosch</p> <p>Nicholson, Walter (2005) Microeconomía Intermedia y sus Aplicaciones, Thomson</p>
<p>3. Juegos dinámicos con información incompleta</p>	<p>3.1 Equilibrio Bayesiano perfecto 3.2 Juegos de señalamiento</p>	<p>Gardner, Roy. (2014), Juegos para Empresarios y Economistas, Antoni Bosch</p> <p>Gibbons, Robert. (2011). Un primer curso de teoría de juegos, Antoni Bosch</p> <p>Cerdá, Emilio; Pérez, Joaquín; Jimeno José Luis (2012). Teoría de Juegos Pearson/Prentice Hall.</p> <p>Vega-Redondo, Fernando (2003). Economics and Theory of Games, Cambridge Press</p> <p>Neumann, John von y Oskar Morgenstern (2007). Theory of Games and Economic Behavior, Princeton University Press.</p> <p>Osborne, Martin J. (2003). An Introduction to Game Theory. Oxford University Press</p>



Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Bibliografía Básica y Complementaria
4. El paradigma de la organización industrial	4.1 Evolución de la organización industrial 4.1.1 Enfoque Estructura-Conducta-Desempeño 4.1.2 Teoría de la nueva organización industrial 4.2 Diversificación de productos 4.3 Economías de escala, alcance y aprendizaje	Brown, Flor y Domínguez, Lilia. (2005). Organización Industrial, UNAM. Taiziján, Jorge y Paredes Ricardo. (2003). Organización Industrial para la estrategia Empresarial, Ed. Pearson. Tirole, Jean. (1990), La teoría de la organización industrial, Barcelona, Ariel. Pepall, Richards & Norman. (2005). Industrial Organization, Thomson, 3th Edition, Canada.
5. Estructuras anticompetitivas y comportamientos estratégicos	5.1 La empresa 5.1.1 La naturaleza de la empresa, según Ronald Coase 5.2 Fronteras verticales de la empresa y costos de transacción 5.3 La organización en la empresa 5.4 Comportamiento estratégico e impedimento a la entrada 5.4.1 Precio depredador y precio límite 5.5 Integración vertical y restricciones verticales 5.6 Fusiones y absorciones 5.7 Cambio tecnológico y organización industrial	Brown, Flor y Domínguez, Lilia. (2005). Organización Industrial, UNAM. Chandler, Alfred. (1997). Strategy and Structure, en Nicolai J. Foss (ed.), Resources, Firms and Strategies, Oxford University Press, N.Y., pp.40-51. (Traducción al español de A. Montoya). Coase, Ronald. (1938). La naturaleza de la empresa, en Williamson, O. y S. Winter [compiladores, 1996], La naturaleza de la empresa, FCE, México. Scherer, F. (1990). Industrial market structure and economic performance, Houghton Mifflin Co., Boston.





8. ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Estrategias y técnicas didácticas	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje colaborativo basado en actividades en aula y fuera de ella. • Actividades reflexivas – problematizadoras. • Profundización de conocimientos con base en conferencias especializadas. • Estudio y aprensión teórica con base en lecturas guiadas. • Aprendizaje basado en problemas • Construcción de nuevos conocimientos. • Reflexión y discusión en equipo y grupal sobre estudios del consumo en México. • Lecturas individuales y colectivas. • Reflexión y discusión en equipo y grupal. • Mapas conceptuales. • Observación y análisis de casos de empresas. • Presentaciones temáticas grupales. • Identificación, exposición de ideas y conceptos centrales de las lecturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material de apoyo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Plumones, pizarrón, CPU, cañón. • Ejercicios estructurados. • Preguntas productivas. • Uso de las tics: <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase virtual. • Utilización de Internet: <ul style="list-style-type: none"> ○ Búsqueda de bibliografía, ejemplos y aplicaciones.

9. EJES TRANSVERSALES

Eje (s) transversales	Contribución con la asignatura
Formación Humana y Social	Generar la discusión sobre los tópicos relacionados a nuevas posturas ideológicas, promoviendo la convivencia democrática
Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	Promover el acercamiento a biblioteca. Localización de fuentes de información, realización de ejercicios en hoja Excel
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	Promover el pensamiento crítico-analítico, flexible, creativo, adaptativo y formativo. Reconocer la influencia de otras disciplinas en las variables económicas
Lengua Extranjera	Comprensión de Lectura de artículos originales en inglés
Innovación y Talento Universitario	Solucionar problemas socioculturales y productivos con base en metodologías cualitativas y cuantitativas. Encontrar nuevas relaciones entre las variables macroeconómicas y otras.
Educación para la Investigación	Generar una cultura de la indagación, el descubrimiento y la construcción de nuevos conocimientos. Contribuye en la formación teórica para la investigación.





10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Exámenes	30%
Participación en clase	20%
Tareas	10%
Exposiciones	20%
Trabajos de investigación y/o de intervención	20%
Total	100%

11. REQUISITOS DE ACREDITACIÓN

Estar inscrito como alumno en la Unidad Académica en la BUAP
Asistir como mínimo al 80% de las sesiones para tener derecho a exentar por evaluación continua y/o presentar el examen final en ordinario
Asistir como mínimo al 70% de las sesiones para tener derecho al examen extraordinario
La calificación mínima para considerar un curso acreditado será de 6
Cumplir con las actividades académicas y cargas de estudio asignadas que señale el PE

Notas:

- La entrega del programa de asignatura, con sus respectivas actas de aprobación, deberá realizarse en formato electrónico, vía oficio emitido por la Dirección o Secretaría Académica, a la Dirección General de Educación Superior.
- La planeación didáctica deberá ser entregada a la coordinación de la licenciatura en los tiempos y formas acordados por la Unidad Académica.

