

## Datos generales

1. Nombre de la Asignatura	2. Nivel de formación	3. Clave de la Asignatura	
Teoría de juegos aplicada a los MASC	Maestría		
4. Prerrequisitos	5. Área de Formación	6. Departamento	
Teoría y análisis del conflicto	Básica Particular	Departamento de Ciencias Sociales y Jurídicas	
7. Academia	8. Modalidad	9. Tipo de Asignatura	
	Presencial enriquecida	Curso-Taller	
10. Carga Horaria			
Teoría	Práctica	Total	Créditos
48	64	112	7

## Contenido del programa

### 11.- Presentación

Este curso es parte del eje curricular básico particular, donde es pertinente trabajar el vínculo entre teoría y práctica en los MASC. El curso, será un espacio para reflexionar y elaborar diferentes escenarios en que se puede resolver un conflicto particular, partiendo de un sustento teórico, y con ello, reflexionar a fondo acerca de cómo diseñar el procedimiento para resolver un conflicto y tomar decisiones acerca del mejor escenario según se indague con la información disponible.

Se propiciará un espacio para identificar técnicas de negociación conciliación o mediación según sea el caso con la intención de lograr en los alumnos un pensamiento metodológico que les permita propiciar con creatividad y rigor científico, la solución de conflictos en el ámbito familiar, comercial u otro.

### 12.- Objetivos del programa

#### *Objetivo general*

Al terminar el curso de teoría de juegos, el estudiante conocerá la aplicación de la teoría de juegos en el área de Gestión y Resolución de Conflictos. Será capaz de plantear formalmente problemas del mundo real, derivados del análisis del conflicto en las organizaciones, para brindar una estructura secuencial a problemas de naturaleza socio-

económica. Aprenderá a plantear juegos y calcular los equilibrios, analizar la eficiencia del resultado y proponer resoluciones de conflictos.

### 13.- Unidades de competencia

<b>Saberes Teóricos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la naturaleza de los conflictos ante la existencia de asimetría de información.</li> <li>• Conocer los tipos e juegos y sus técnicas de solución, adecuadas a los MASC, acorde a la naturaleza de las concepciones socioculturales y de los procesos de análisis involucrados.</li> </ul>
<b>Saberes Prácticos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una simulación de casos correspondientes a la teoría. Pertinente al proceso de análisis, interpretación y procesamiento de la información que abone a la comprensión de la problemática y solución del conflicto.</li> <li>• Identificar y utilizar las técnicas de negociación y arbitraje según corresponda el caso y que aporte una mejor comprensión del problema</li> <li>• Propiciar la integración efectiva de la teoría, el método y las estrategias de racionalidad limitada en solución de conflictos.</li> </ul>
<b>Saberes Formativos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno identificará las diferencias entre una mediación, conciliación, negociación y arbitraje a la luz de un marco teórico para fortalecer su capacidad de análisis.</li> <li>• Tendrá buen manejo de técnicas de negociación que han sido ampliamente aplicadas en el área de la economía generando una actitud proactiva en la investigación.</li> </ul>

### 14.-Contenido temático

1. Introducción a la economía del comportamiento (8 horas)
2. Introducción a los juegos y su teoría (4 horas)
- 3.- Juegos cooperativos y no cooperativos (8 horas)
4. Juegos con información asimétrica (8 horas)
5. Juegos de negociación (12 horas)
6. Arbitraje (8 horas)

### 15.- Contenido desarrollado

## **1. Introducción a la economía del comportamiento (8 horas)**

**Objetivo:** Impulsar el pensamiento económico en la manifestación de la emociones y sus consecuencias en el actuar de los individuos.

- 1.1. Orígenes de la economía del comportamiento
- 1.2. Metodología de la Economía del Comportamiento.
- 1.3 Comportamiento Económico.
- 1.4 Finanzas Conductuales.
- 1.5 Efectos de encuadre.

## **2. Introducción a los juegos y su teoría (4 horas)**

**Objetivo:** Brindar herramientas teóricas para vincular el comportamiento micro económico en la toma de decisiones en función de la información disponible

- 2.1 ¿Qué es un juego?
- 2.2 Juegos con un jugador con información perfecta.
- 2.3 Juegos con un jugador con información imperfecta.
- 2.4 Actitudes ante el riesgo.
- 2.5 Juegos de dos jugadores con información perfecta.

## **3. Juegos cooperativos y no cooperativos (8 horas)**

**Objetivo:** Conocer el comportamiento de los individuos en función de las diferentes estrategias utilizadas para resolver conflictos

- 3.1 El conflicto de intereses
- 3.2 El comportamiento económico
- 3.3 Conducta racional e información

## **4. Juegos con información asimétrica (8 horas)**

**Objetivo:** Impulsar el pensamiento crítico y analítico, partiendo de la información disponible de la controversia, ubicando el problema en su delimitación teórica, y la identificación de procesos metodológicos en temáticas socioeconómicas.

- 4.1 Dilema del prisionero
- 4.2 Selección adversa
- 4.3 El señalamiento
- 4.4 Punto focal

## **5. Juegos de negociación. (12 horas)**

**Objetivo:** Impulsar el pensamiento crítico y analítico en temas específicos de negociación

- 5.1 Asimetrías y solución de negociación de Nash.
- 5.2 Negociación Secuencial con información perfecta.
- 5.3 Negociación secuencial con información Imperfecta.
- 5.4 Juegos de Negociación entre n personas.
- 5.5 Juegos de quiebra.

## **6. Arbitraje. (8 horas)**

**Objetivo:** Impulsar el pensamiento crítico y analítico en temas específicos de arbitraje

- 6.1 Arbitraje convencional.
- 6.2 Arbitraje convencional por daños y perjuicios.
- 6.3 Arbitraje de oferta final.

## **16.- Actividades prácticas**

El presente curso tiene sustento en actividades teóricas y prácticas que desarrollen el conocimiento en el campo de la teoría de juegos. El profesor expondrá sobre los temas de cada uno de los ejes temáticos y buscará generar estrategias en equipo y estrategias individuales para que los maestrantes consigan realizar las actividades teórico prácticas del curso.

## **17.- Metodología**

El proceso de enseñanza aprendizaje del presente curso consiste en llevar a cabo una combinación de la teoría con la práctica mediante la aplicación de estrategias para el aprendizaje basado en problemas y situaciones del mundo real.

## **18.- Evaluación**

Asistencias 10%  
Examen Intermedio 20%  
Examen Final 30%  
Resolución de Casos Prácticos y Ejercicios 40%  
Total 100%

## **19.- Bibliografía básica y complementaria**

Libro: Egonomics: Análisis de la interacción entre la racionalidad, emoción, preferencias y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones.

Elster Jon (2009). España. Gedisa

ISBN: 9788474326215

Libro: Teoría de juegos en las ciencias sociales: conceptos y soluciones.

Shubik Martin (1992). México. Fondo de Cultura Económica

ISBN: 9789681637040

Libro: La explicación del comportamiento social: más tuercas y tornillos para las ciencias sociales.

Elster Jon (2010). España. Gedisa

ISBN: 9788497842518

Libro: Juegos para empresarios y economistas

Gardner Roy (1995). España. Antoni Bosch, editor

ISBN: 8485855787

## **Games and Information: An Introduction to Game Theory**

Eric Rasmusen (2005)

Game Theory: A Nontechnical Introduction to the Analysis of Strategy

Roger A McCain (2010). World Scientific

## **20.- Perfil del profesor**

Dados los contenidos fuertemente teóricos, prácticos y formativos de esta asignatura es indispensable que el docente cuente con grado de maestría en área afín a la maestría en resolución de conflictos, o egresado de licenciaturas del área de las ciencias sociales, preferentemente grado de doctor.

**21.- Nombre de los profesores que imparten la materia**

Dra. Evangelina Cruz Barba

**22.- Lugar y fecha de su aprobación**

Zapopan, Jalisco diciembre 2018

**23.- Instancias que aprobaron el programa.**

Junta Académica / Colegio Departamental de Ciencias Sociales y Jurídicas.

**24.- Archivo (Documento Firmado)**