

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

Saberes Teóricos:	<ul style="list-style-type: none">• Identificar la naturaleza de los conflictos ante la existencia de asimetría de información.• 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.
Saberes Prácticos:	<ul style="list-style-type: none">• 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.• Identificar y utilizar las técnicas de negociación y arbitraje según corresponda el caso y que aporte una mejor comprensión del problema• Propiciar la integración efectiva de la teoría, el método y las estrategias de racionalidad limitada en solución de conflictos.
Saberes Formativos:	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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.

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 las 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 desarrollem 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 maestranres 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: Economics: 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)