



TOPICOS DE MICROECONOMIA

Profesor: Marzia Raybaudi
mraybaudi@utdt.edu

Ayudante: Stefano Baratuche
stepo@arnet.com.ar

Consultas: Profesor: contactarse solicitando una cita via email
Ayudante: a confirmar.

Descripción: El curso es una introducción a los conceptos y las herramientas útiles para el análisis de las decisiones en tres contextos diferentes aunque interrelacionados: la incertidumbre, la interacción con otros decisores y las situaciones en la que dicha interacción se caracteriza por asimetrías informativas. Por consiguiente, se seguirá dicho orden. En primer lugar, se analizará la elección individual bajo riesgo y se explorará un simple modelo de equilibrio económico general bajo incertidumbre. Luego, se introducirá la teoría de juegos, la herramienta básica para analizar la interacción entre decisores. Finalmente se utilizará lo aprendido en las dos partes anteriores para estudiar situaciones de asimetría informativa.

Si bien el curso debe proveer al alumno de las herramientas analíticas necesarias para estudiar situaciones como las descritas, se trata de conceptos de amplia aplicación en problemas económicos, políticos, de negocios y de la vida diaria. Ejemplos de diferentes campos acompañarán cada sección.

Evaluación: Existirán dos requisitos para aprobar el curso:

- a) *Exámenes parciales:* Habrá dos, con fechas a confirmar.
- b) *Trabajos prácticos:* Se distribuirán regularmente en clase. Algunos trabajos (se indicará cuáles) deberán ser entregados resueltos. La calificación de los trabajos prácticos entregados a lo largo del curso tendrá un peso del 20% en la calificación total del curso. Los prácticos estarán disponibles en la página del curso.

Bibliografía general:

(G) Gibbons, Robert: *Game Theory for Applied Economists*, Princeton University Press, 1992. Existe una versión castellana: *Un primer curso de teoría de juegos*, Antoni Bosch, 1993.



(D) Dutta, Prajit K.: *Strategies and Games: Theory and Practice*, MIT Press, 1999.

(R) Rasmusen, Eric: *Games and Information*, segunda edición, Blackwell, 1994.

(BF) Bierman, H. Scott y Luis Fernández, *Game Theory with Economic Applications*, segunda edición, Addison-Wesley, 1998.

(DN) Dixit, Avinash y Barry Nalebuff: *Thinking Strategically*, Norton, 1991. Existe una versión castellana: *Pensar estratégicamente*, Distal, 1999.

(McM) McMillan, John: *Games, Strategies and Managers*, Oxford University Press, 1992.

(K) Kreps, David: *A course in Microeconomic Theory*, Princeton University Press, 1990. Existe versión castellana, *Curso de teoría microeconómica*, McGraw-Hill, 1995.

(LW) Layard, P.R.G. y A.A. Walters: *Microeconomic Theory*, McGraw-Hill, 1987.

Temario:

1 – Introducción

D, cap. 1.

DN, cap. 1.

McM, caps. 1-3

2 – Decisiones individuales bajo incertidumbre

Loterías. Utilidad esperada. Actitud frente al riesgo. Aplicaciones.

Lecturas:

D., caps. 26 y 27.

Varian, Hal, *Intermediate Microeconomics*, cuarta edición, Norton, 1996, cap. 12. Las ediciones anteriores también pueden utilizarse. Existe versión castellana.

Silberberg, Eugene, *The Structure of Economics*, segunda edición, McGraw-Hill, 1990, cap. 13.

K, cap.3.

3 – Equilibrio económico general bajo incertidumbre – Un modelo simplificado

LW, capítulo 13.

4 – Juegos estáticos con información completa

Juegos en forma normal o estratégica. Estrategias dominadas. Eliminación iterativa de estrategias dominadas. Equilibrio de Nash. Estrategias mixtas. Aplicaciones.

Lecturas:

G, cap. 1.

D, caps. 3-9.

R, caps. 1 y 3.



BF, caps. 1, 4 y 5.
DN, caps. 3, 7 y 9, y cap. 10, secciones 1-3.

5 – Juegos dinámicos con información completa

Juegos en forma extensiva. Forma extensiva vs. forma estratégica. Inducción hacia atrás. Equilibrio perfecto en subjuegos. Aplicaciones.

Lecturas:

G, cap. 2, secciones 1, 2 y 4.
D., caps. 11-13.
R, cap. 2 y cap. 4, secciones 1-3.
BF, caps. 6 y 7.
DN, caps. 2, 5, 6 y 8, cap. 10, secciones 4-8, y cap. 11.
McM, cap. 5.

6 – Juegos repetidos

Juegos repetidos finitamente. Juegos repetidos infinitamente. Cooperación. Teoremas “folk”. Aplicaciones.

Lecturas:

G, cap. 2, sección 2.3.
D., caps. 14-16.
R, cap. 5.
BF, cap. 9.
DN, cap. 4.

7 – Juegos estáticos con información incompleta

Información incompleta vs. información imperfecta. Transformación de Harsanyi. Equilibrio bayesiano de Nash. Subastas. Otras aplicaciones.

Lecturas:

G, cap. 3.
D., caps. 20-23.
R, caps. 2 y 12.
BF, caps. 13 y 14.
DN, cap. 12, secciones 3 y 4.
McM, caps. 11 y 12.

8 – Juegos dinámicos con información incompleta

Equilibrio bayesiano perfecto. Otros refinamientos. Señalización y *screening*. Otras aplicaciones.

Lecturas:

G, cap. 4.
D, cap. 24.
R, caps. 6 y 10.
BF, caps. 15 y 16.
K, cap. 17 excepto sección 1.
DN, cap. 11.



McM, cap. 6.

9 – Incentivos e información asimétrica

El modelo de principal y agente y el riesgo moral. Selección adversa.

Lecturas:

Milgrom, Paul y John Roberts: *Economics, Organization and Management*, caps. 6 y 7.

D., cap. 19.

R, caps. 7 y 9.

BF, cap. 11.

K, caps. 16 y 17.1.

DN, cap. 12, secciones 1 y 2.

McM, caps. 8-10.