

## PROGRAMA DE ASIGNATURA

<b>Asignatura</b>	<b>Microeconomía II</b>
<b>Carrera</b>	<b>Ingeniería Comercial</b>
<b>Código</b>	<b>351468</b>
<b>Créditos</b>	<b>6</b>   TEL: 4-2-0
<b>Nivel</b>	<b>1° Semestre</b>
<b>Requisitos</b>	<b>Microeconomía I</b>
<b>Categoría</b>	<b>Obligatorio</b>
<b>Área de conocimiento OCDE<sup>1</sup></b>	<b>4</b>
<b>Profesor</b>	
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:@usach.cl">@usach.cl</a>
<b>Horario</b>	
<b>Ayudante</b>	
<b>Atención Alumnos</b>	
<b>Descripción</b>	<p><b>Contribución al Perfil de Egreso</b></p> <p>El alumno comprenderá las consecuencias de relajar distintos supuestos que llevan a la situación ideal de competencia perfecta. Se estudiará, formal y rigurosamente, modelos de mercados monopolísticos, oligopolísticos y con asimetrías de información. En este curso se dará una introducción a teoría de juegos, vista principalmente como una herramienta para modelar competencia imperfecta.</p>
	<p><b>Resultado de aprendizaje general</b></p> <p>El alumno conocerá las herramientas teóricas que explican el comportamiento de las empresas en mercados imperfectos: mercados monopolísticos, oligopolios. Además, podrá explicar y predecir el comportamiento de agentes económicos en condiciones de incertidumbre, como así también en contextos asimetría en la información.</p>
	<p><b>Resultados de aprendizaje específicos</b></p> <p>Conocer conceptos y herramientas básicas de teoría de juegos.</p> <p>Aplicación de teoría de juegos en situaciones de incertidumbre y de asimetría de información.</p> <p>Comportamiento de las empresas en mercados de competencia imperfecta.</p>
	<p><b>Metodologías de enseñanza y de aprendizaje</b></p> <p>Asignatura principalmente teórica con énfasis en la práctica predictiva, de carácter individual y grupal. Se sugiere interacción grupal para el ejercicio de problemas básicos de microeconomía. La asignatura se desarrolla en espacio de cátedra y ejercicio para la docencia directa. Para el trabajo autónomo se recomienda la lectura de textos, desarrollo de guías de ejercicios y revisión de contenidos vistos en cátedra. Este curso utiliza en forma intensiva el análisis gráfico y matemático.</p>

<sup>1</sup> Clasificación de la asignatura de acuerdo a la OCDE: Ciencias Agrícolas, Ciencias Naturales, Ciencias Médicas y de Salud, Ciencias Sociales, Ingeniería y Tecnología, y Humanidades.

	<p><b>Procedimientos de evaluación</b> El curso tendrá una prueba, controles de lectura y un examen final. La materia del examen final es acumulativa. Los controles NO se recuperarán, pero para el cálculo del promedio se eliminarán alguno de ellos con la peor nota.</p> <p><b>Bibliografía básica</b> 1) <i>Varian, Hal (2010): "Microeconomía Intermedia". Antoni Bosch editor, 8ª ed.</i> [referencia: <b>VH</b> ] <i>Walter Nicholson: "Teoría Microeconómica: Principios básicos y ampliaciones". 9ª ed. (2008)</i> [referencia: <b>NW</b> ] 2) <i>Gibbons, R. (1993). Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch Editor.</i> [referencia: <b>G</b> ]</p> <p><b>Bibliografía complementaria</b> 3) <i>Vial y Zurita (2011): "Microeconomía Intermedia". Editorial PUC.</i> [referencia: <b>VZ</b>]</p>												
<p><b>Contenidos Detallados</b></p>	<p>1) Competencia y Monopolio [<b>VH</b> C23, C24, C25, <b>VZ</b> C7]  1) Repaso: supuestos del modelo competitivo, equilibrio de corto y largo plazo de la firma e industria, asignación eficiente de los recursos (a lo más una clase).  2) Monopolio y asignación de recursos  3) Discriminación de Precios  4) Monopolio Natural</p> <p>2) Introducción a la teoría de juegos [<b>VH</b> C28, C29, <b>VZ</b> C13, <b>G</b> C1, C2 ]  1) Juegos en forma normal y extendida  2) Estrategias puras y mixtas  3) Dilema del prisionero  4) Equilibrio de Nash  5) Estrategia dominante  6) Juegos en forma extensiva y ENPS  7) Juegos en forma repetida  8) Teorema de Selten  9) Juegos con información asimétrica y ENB</p> <p>3) Oligopolio y competencia imperfecta [<b>VH</b> C27, <b>VZ</b> C14]  1) Modelo de Cournot  2) Modelo de Bertrand  3) Modelo de Stackelberg  4) Introducción a la Colusión</p> <p>4) Incertidumbre y Economía de la información [<b>VH</b> C12, C13, C37, <b>VZ</b> C7, <b>G</b> C4]  1) Repaso: Loterías  2) Repaso: Utilidad Esperada  3) Repaso: Actitud frente al riesgo  4) Repaso: Equivalente cierto y prima por riesgo  5) Asimetrías de información  6) Contratos y Riesgo Moral  7) Selección Adversa.  8) Teoría de señales</p> <p>5) Introducción a la Economía del Comportamiento [<b>VH</b> C30]</p>												
<p><b>Evaluaciones</b></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><b>Evaluación</b></th> <th><b>Fecha</b></th> <th><b>Ponderación</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prueba Parcial I</td> <td></td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Prueba Parcial II</td> <td></td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Examen Final</td> <td></td> <td>40%</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Evaluación</b>	<b>Fecha</b>	<b>Ponderación</b>	Prueba Parcial I		30%	Prueba Parcial II		30%	Examen Final		40%
<b>Evaluación</b>	<b>Fecha</b>	<b>Ponderación</b>											
Prueba Parcial I		30%											
Prueba Parcial II		30%											
Examen Final		40%											