**Dynamic Pricing of Perishable Assets Under Competition**

Definición del problema:

* En un mercado con precios dinámicos de una variedad de productos perecederos (parecido a nuestro problema de que nuestros troncos se astillaran después de un tiempo).
* Cada empresa tiene un stock fijo inicial de los productos, en competencia intentan venderlos al establecer precios.
* Los clientes llegan secuencialmente al mercado, toman una decisión de compra y luego se van
* inmediatamente con alguna probabilidad de no comprar. (diferentes a nuestro caso).
* La demanda sigue tiene una distribución de probabilidades.

Un ejemplo donde se puede aplicar al problema que ellos resuelven son las aerolíneas, compiten estableciendo precios para vender capacidades fijas en un horizonte finito de ventas.

Dice que la técnica Revenue management (RM) ayudan a las empresas a establecer el precio correcto en el momento adecuado para maximizar los ingresos. (punto importante, nosotros podemos usar dicha técnica en nuestro modelo). El problema de este es que se modela como si fuera un monopolio (en nuestro caso nosotros no tenemos que analizar competencia, por lo que quizás no es una desventaja), nosotros sabemos la demanda. : d(pi) = αi – βip

Información de Revenue management:

El revenue management, o también conocido como yield management consiste en desarrollar estrategias para vender el producto adecuado al cliente adecuado en el momento adecuado y al precio adecuado, sensibilidad del precio.

Requisitos para aplicar Revenue Management:

* Limitación. El producto o servicio ha de ser limitado.
* Precio bajo. Se ha de optimizar el precio al máximo, contando con los gastos fijos y variables.
* Opción de venta anticipada. Se tiene que poder anticipar la venta a los consumidores.
* Producto o servicio caduco. El cliente del producto o servicio ha de ser rotatorio.

Utilizan Nash equilibrium for open-loop (OLNE) y feedback strategies (FNE). En general, FNE especifica precios para cualquier momento y niveles de inventario conjunto

en ese momento, mientras que OLNE solo especifica precios en función del tiempo

OLNE: es aquel en el que los jugadores no pueden observar el juego de sus oponentes, a diferencia de un modelo de circuito cerrado, donde todo el juego pasado es de conocimiento común. La solución a un modelo de bucle abierto se denomina "open-loop equilibrium”