

## Laboratorio de Economía Computacional y Experimental

**Investigador Principal:** Kevin Rojas Satián

**Investigación:** Protocolos de emparejamiento basados en pagos (Mean)

**Fecha:** January

---

Bienvenido!

En este momento vas a participar en una actividad remunerada. El pago que recibes por presentarte el día de hoy es de  $X$  \$. Además puedes incrementar tus ganancias en base a las decisiones que tomes.

Por favor, ten en cuenta que tus dispositivos electrónicos deben estar apagados y que en lo posible debes evitar ver en las pantallas de los otros participantes que están en esta sesión contigo. Ante cualquier duda que pueda surgir durante el desarrollo del experimento, no dudes en alzar la mano y alguien del equipo del laboratorio te apoyará inmediatamente.

El experimento esta conformado por 11 rondas en su totalidad: Una ronda de prueba y 10 rondas pagadas. En cada una de estas rondas, tu tomarás una decisión que sera tomada en cuenta para el pago que recibirás tu, así como todos los participantes en esta sesión.

### Descripción del Juego

En cada ronda, tu recibirás puntos tomando en cuenta las decisiones que hagas. Pero también se toman en cuentas las decisiones de **todos** los otros participantes en este sesión; estas decisiones se agrupan por medio de un ponderado  $A_1, A_2$  que mide la proporción de otros participantes (menos tú), que tomarón las decisiones I o II, con las reglas de pago como siguen:

1. **Si decides I** Entonces tu recibes un ponderado de los pagos posibles para esta estrategia como sigue:

$$A_1X + A_2(X + 10) \text{ puntos}$$

2. **Si decides II** Entonces tu recibes un ponderado de los pagos posibles para esta estrategia como sigue:

$$A_15 + A_2100 \text{ puntos}$$

Los **número aleatorio**  $X$  se obtienen de un rango entre  $[0,100]$  donde todos los números tienen la misma probabilidad de ser escogidos. Al final de la ronda, tu sabrás que número  $X$  fue escogido aleatoriamente.

La decisión sobre las acciones I Y II también están condicionadas y se toman **antes** de conocer el número aleatorio  $X$ . El juego funciona de la siguiente forma: Tu escoges el número más pequeño en el rango  $[0,100]$  por el cual escogerías la acción I con la ayuda de un deslizador. La tabla a continuación especifica como se toma la acción I o II:

Table 1: Tabla de decisiones	
Decidir I	Numero Escogido $\leq X$
Decidir II	Numero Escogido $> X$

Recuerda que dado que tu escoges en el deslizador antes de conocer el número aleatorio, tu elección final así como la de los otros participante estarán condicionadas al numero escogido.

### **Ronda de práctica**

Antes de empezar con las rondas pagadas, tu enfrentarás una ronda de prueba (no remunerada) para que puedas familiarizarte con lo que se despliega en la pantalla del computador

### **Ganancias**

Al final de cada ronda, recibirás información relacionada con los puntos que obtuviste en la ronda en cuestión, la elección que tomaste, la elección promedio de todos los participantes así como las ganancias promedio de los mismos. Al final del experimento, recibirás un pago en dólares en correspondencia con los puntos que has obtenido además del pago por participar.