

Microeconomía I

ENECO610		6 Créditos
Profesora	Adriana Piazza Ch.	
Ayudantes	Camila Carrasco y Agustín Farías	

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	
LG1. Desarrollar sólidas bases conceptuales y metodológicas en economía. Nuestros graduados deberán alcanzar niveles avanzados de conocimientos de las herramientas básicas de microeconomía, macroeconomía y econometría.	
LO 1.1. Adquiere conocimientos relevantes sobre las teorías/modelos/herramientas centrales y actuales de la macroeconomía.	
LO 1.2. Adquiere conocimientos relevantes sobre las teorías/modelos/herramientas centrales y actuales de la microeconomía.	
LO 1.3. Adquiere conocimientos relevantes sobre las herramientas centrales y actuales de la econometría	
LG 2. Proporcionar preparación académica y analítica para los estudiantes que aspiran a obtener títulos de doctorado de alta calidad en economía o en campos relacionados.	
LO 2.1. Demuestra capacidad para identificar y analizar problemas económicos	
LO 2.2. Demuestra capacidad para analizar e interpretar resultados del análisis económico	
LG 3. Preparar a los estudiantes para dedicarse a la investigación pionera original en los campos más activos en la economía y comunicarse de manera efectiva.	
LO 3.1. Demuestra capacidad para generar reportes económicos de alto impacto y originalidad.	
LO 3.2. Demuestra capacidad de comunicar ideas, teorías y resultados a una audiencia profesional.	

CONTRIBUCIÓN CURRICULAR						
LO 1.1	LO 1.2	LO 1.3	LO 2.1	LO 2.2	LO 3.1	LO 3.2
	X		X		X	

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este es un curso teórico con un fuerte énfasis en el modelamiento matemático del comportamiento del consumidor y productor. El curso consta de dos partes; la primera revisará la teoría del consumidor y productor incluyendo la toma de decisiones bajo incertidumbre. La segunda es una introducción a la teoría de juegos donde se estudiarán juegos estáticos y dinámicos con información completa e incompleta.

I.- OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

LG y LO/ Competencias

El objetivo principal es entregar los conocimientos básicos utilizados en la teoría microeconómica moderna y en teoría de juegos. Para esto, se deberá familiarizar a los alumnos de las herramientas matemáticas utilizadas en economía ya su vez los usos de éstas herramientas en la modelación económica.

1. Adquirir conocimientos prácticos de la teoría microeconómica moderna.

LG 1/LO 1.2

2. Desarrollar la capacidad de modelar y analizar formalmente cuestiones económicas.

LG 3/LO 3.1

3. Familiarizarse con el uso de herramientas teóricas en el trabajo empírico.

LG 3/LO 3.1

4. Equipar a los alumnos con conocimientos básicos para entender y discutir la literatura en teoría de juegos.

LG 2/LO 2.1

II.- CONTENIDOS

Tema	Contenido	Lectura Obligatoria
1	Introducción: Microeconomía. Enfoque de elección y enfoque de preferencias.	MWG, capítulo 1 AR, lectures 1 y 2
2	Teoría de Demanda Clásica: Preferencias y Utilidad. Conjunto de Consumo. Maximización de utilidad. Demanda Marshalliana. La función de utilidad indirecta. Minimización del gasto. Teorema de dualidad. Demanda Hicksiana y la función de gasto. Propiedades de la matriz de Slutsky. Variación equivalente y compensatoria.	MWG, capítulo 2 y 3 AR, lectures 1, 2 y 5
3	Incertidumbre: Acciones, resultados y preferencias ex ante. El axioma de independencia y la paradoja de Allais. Teoría de utilidad esperada. Aversión al riesgo. Dominancia Estocástica.	MWG, capítulo 6 AR, lectures 7 y 8

4	Juegos en forma estratégica: Introducción. Forma Normal y Equilibrio de Nash. Correspondencias de mejor respuesta. Estrategias dominadas. Estrategias Mixtas.	MO, capítulos 2,3,4 RG, capítulo 1 OR, capítulos 1 a 4
5	Juegos Dinámicos con información perfecta: Introducción. Inducción hacia atrás. Equilibrio perfecto en subjuegos. Juegos con movimientos simultáneos. Juegos repetidos (finitos e infinitos). Juegos con información imperfecta. Folk theorems	MO, capítulos 5, 6, 7, 14 y 15 RG, capítulo 2 FT, capítulos 3 a 5
6	Juegos estáticos con información imperfecta: Juegos Bayesianos y Equilibrio de Nash Bayesiano. Aplicaciones a subastas	MO, capítulo 9 RG, capítulo 3 FT, capítulos 6 y 7
7	Juegos dinámicos con información imperfecta: Ejemplos (signaling games). Equilibrio bayesiano en juegos dinámicos.	MO, capítulo 10 RG, capítulo 4 FT, capítulo 8

III.- METODOLOGÍA, EVALUACIÓN Y NORMATIVA BÁSICA

3.1.- Metodología:

Clases expositivas y ayudantías.

3.2.- Evaluación:

La evaluación del curso consta de 3 partes

- Tareas (10%) Grupos de 2 personas
- Controles (10%) Individuales en horario de clase de ayudantía
- Solemne (40%) **Fecha: Martes 29 de abril**
- Examen (40%): **Fecha: determinada por la Escuela**

En el examen se evaluarán los contenidos no evaluados en la Solemne.

3.3.- Normativa Básica

1. Las clases serán los días y horas indicados por la dirección del programa.
2. Para cada clase los/las estudiantes deberán haber leído y estudiado anticipadamente la bibliografía correspondiente.
3. La calificación de todas las evaluaciones se hará con nota de 1 a 7.
4. El/la profesor/a se reserva el derecho de agregar, eliminar o reemplazar bibliografía durante el transcurso del programa si así lo estimara conveniente para la buena marcha de la asignatura.
5. La ausencia injustificada de un/a estudiante a una exigencia será calificada con nota 1.
6. Es importante enfatizar que cada estudiante debe asumir su propia responsabilidad en el cumplimiento del programa, especialmente en lo relativo a:
 - a. Estar al día en el desarrollo de la materia y de las diversas indicaciones que entregue tanto el/la profesor/a como la coordinación del curso. Por ejemplo, la ausencia a una sesión de clases no lo exime de las obligaciones académicas señaladas ese día.

- b. Velar por el fiel cumplimiento de las fechas y plazos establecidos para las distintas actividades de evaluación. Una vez fijadas y conocidas no se procederá a modificarlas.
 - c. Obtener el material de apoyo indicado para la cátedra cuando corresponda.
- 7. Todos los trabajos que se presenten en el transcurso del programa solo tendrán valor en la medida en que su autor sea capaz de explicar y respaldarlos personalmente. No se aceptan entregas que contradigan lo anterior. Toda justificación médica correspondiente a la inasistencia a una exigencia debe ser presentada a través de los canales regulares establecidos por la Universidad.
- 8. Toda forma de **copia y/o plagio** está penalizada y en caso de identificarse esta situación, se seguirá el [procedimiento disciplinario respectivo](#).

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Lecturas Obligatorias

- Mas-Colell, A., M. Whinston & J. Green (1995). Microeconomic Theory. Oxford University Press. **(MWG)**
- Osborne, M. J. (2004). An introduction to game theory. Oxford University Press **(MO)**

Lecturas Recomendadas

- **Microeconomía**
Debreu, G. (1972): The Theory of Value. Yale University Press. **(GD)**
Rubinstein, A. (2005). Lecture Notes in Microeconomic Theory, The Economic Agent. Princeton University Press. **(AR)**
Varian, H.R. (1992): Microeconomic Analysis. New York: Norton. **(HV)**
- **Teoría de Juegos**
Osborne, M. J. and A. Rubinstein (1994). A course in game theory, The MIT Press. **(OR)**
Robert Gibbons (1992). Game theory for applied economists, Princeton University Press **(RG)**
Fudenberg, D., & J. Tirole. (1998). Game Theory. MIT press. **(FT)**
Vives, X. (2001). Oligopoly pricing: old ideas and new tools. The MIT press. **(XV)**
- **Matemáticas y Economía**
Aliprantis, A. & K. C. Border (2007). Infinite Dimensional Analysis: A Hitchhiker's Guide. Springer; 3rd edition. **(AB)**.

*Programa sujeto a cambios

V.- CALENDARIO TENTATIVO

	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
Marzo	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	*					
		1	2	3	4	5	6
Abril	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	1	2	3	4
Mayo	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22*	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	1
Junio	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
		*					
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	1	2	3	4	5	6

	Cátedra
	Ayudantía
*	Ayud / Control
	Feriado
	Solemne
	Entrega tareas

Sujeto a modificaciones.