

**Teoría de juegos**

Descripción Genérica

**Unidad de aprendizaje:** Teoría de juegos

**Etapa:** Disciplinaria

**Área de conocimiento:** *Aplicaciones de la Matemática*

**Competencias:**

- Analizar el conjunto de estrategias adecuadas que minimice los costos económicos, políticos y sociales, para lograr la toma eficiente de decisiones y la resolución de problemas, mediante su objetiva valoración.
- Aplicar herramientas cuantitativas que permitan obtener soluciones óptimas a los problemas socioeconómicos, mediante su correcta utilización.
- Formar un sistema de conocimientos y habilidades de carácter profesional y científico-técnico y la capacidad de analizar los mismos de manera independiente y creadora para la solución de problemas relacionados con su perfil profesional.

**Evidencia de desempeño:**

Revisión y resolución de ejercicios de modelaciones aplicadas y la realización y presentación de un proyecto en el que el alumno utilice las herramientas y técnicas revisadas en el curso para la obtención de soluciones óptimas en un problema económico.

Distribución	HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
	3	0	2	0	0	3	8	

**Contenidos Temáticos**

1. Juegos simultáneos e información completa.
2. Juegos de suma cero de dos jugadores.
3. Juegos dinámicos con información completa.

**Referencias bibliográficas actualizadas**

**Básica**

1. Gibbons, Robert. Un primer curso de Teoría de Juegos Ed. Antoni Bosch.
2. Fernández Ruiz, Jorge. Teoría de juegos: su aplicación en economía. COLMEX
3. Kreps, D. Teoría de juegos y modelación económica. Fondo de Cultura Económica
4. Vega Redondo, F. Economía y Juegos. Ed. Antoni Bosch.
5. Dixit, Nalebuff. Pensar estratégicamente Ed. Antoni Bosch.

PROYECTO DE MODIFICACIÓN (Y CAMBIO DE NOMBRE) DEL PROGRAMA DE  
LICENCIADO EN MATEMÁTICAS  
Cuerpo Académico de Matemáticas de la Facultad de Ciencias  
Universidad Autónoma de Baja California

---

**Complementaria**

1. Venttsel, E. Introducción a la teoría de los juegos. Ed. MIR
2. Binmore, K. Teoría de Juegos . Ed. McGraw Hill
3. Gardner, R. Juegos para empresarios y economistas Ed. Antoni Bosch
4. Taha, F. Investigación de Operaciones, Ed. Alfa Omega
5. Cabral, Luis. Economía Industrial, Ed. McGraw Hill
6. Philips, Louis. La economía de la perfecta información, Ed. Cambridge University Press