

# Principios de Estrategia y Teoría de Juegos

**Modalidad:**

En línea

**Lengua:**

Español

**Duración:**

20 h

**Destinatarios:**

PAS

**Destinatarios: perfil profesional**

PAS de la Universitat de València

**Calendario de realización**

1ª Edición

Sesión	Fecha	Horario	Lugar
1ª	23/03/2021		
2ª	25/03/2021	09:30 - 14:30	En línea
3ª	26/03/2021		
4ª	30/03/2021		

Formación síncrona

**Nota:** Dada la temática del curso, y atendiendo a la evolución de la pandemia, las sesiones podrán cambiar de síncronas a presenciales intentando mantener, en cualquier caso, la programación de días y horarios establecidos y según el criterio del profesorado.

**Profesorado responsable**

**Francisco Alonso Pla**

Licenciado en Psicología y Doctor (Toma de Decisiones) por la Universitat de València, Máster en Comunicación por la Universidad Miguel Hernández de Elche y Máster en Consultoría Estratégica por la Universitat de València. Profesor titular de la Universitat de València, adscrito al Departamento de Psicología Básica de la Facultat de Psicologia. Investigador titular y Director del Institut Universitari d'Investigació en Trànsit i Seguretat Viària (INTRAS) y del Grupo de Investigación DATS, pertenecientes a la Universitat de València. Ha sido Director del Master en Gestión, Toma de Decisiones y Resolución de Conflictos, en sus siete ediciones.

UNIVERSITAT  
DE VALÈNCIA

 Servei de  
Formació Permanent  
i Innovació Educativa

Adreça: **Centre de Formació i Qualitat "Manuel Sanchis Guarner"**  
c/ Serpis, 29 | 46022-València | Campus dels Tarongers

Telèfon | Fax 961 62 50 30 | 961 62 50 32

Correu electrònic: [sfp@uv.es](mailto:sfp@uv.es) | [udie@uv.es](mailto:udie@uv.es)

Página 1 de 3

## Profesorado responsable

---

### Cristina Esteban Martínez

Licenciada en Psicología y Doctora por la Universitat de València. Profesora titular de la Universitat de València, adscrito al Departamento de Psicología Básica de la Facultat de Psicologia, en la que imparte y es coordinadora de la materia de Pensamiento. Investigadora titular y Secretaria del INTRAS y miembro del grupo de investigación DATS, perteneciente a la Universitat de València. Directora del Master de Inteligencia Emocional y profesora del Master en Gestión, Toma de Decisiones y Resolución de Conflictos.

## Objetivos formativos y contenidos

---

### OBJETIVOS

El fin principal de la estrategia es asegurar la supervivencia y el progreso a medio y largo plazo de una persona u organización. Consecuentemente alcanzar los objetivos que se persigan, requiere de una estrategia, así como la adopción de medidas y disposición de los recursos necesarios para lograr los objetivos que se pretendan.

Vivimos en un entorno social, por lo que hay que considerar que, muchas de nuestras estrategias y decisiones están determinadas e influidas por las de los demás, en tanto en cuanto las relaciones pueden ser básicamente cooperativas o competitivas, por responder a objetivos comunes o contrapuestos.

En ese sentido la teoría de juegos es una herramienta sumamente importante, que estudia las estrategias óptimas, así como el comportamiento previsto de los individuos en los juegos. En última instancia la estrategia de un jugador es un plan de acción completo para cualquier situación que pueda acaecer; determina completamente la conducta del jugador y establece la acción que este llevará a cabo en cualquier momento del juego, para cualquier secuencia de acontecimientos.

Con todo, para lograr elegir y aplicar una buena estrategia, se requiere adquirir una serie de conocimientos, al igual que adquirir una serie de capacidades a través de la comprensión de los principios y el desarrollo del pensamiento estratégico, tareas estas que abordaremos en el presente curso, y que constituyen sus objetivos.

### CONTENIDOS

1. Introducción: Conceptos e histórica
2. Fundamentos de estrategia y pensamiento:
  - 2.1. Pensar estratégicamente.
  - 2.2. Lógica borrosa.
  - 2.3. La Estrategia del líder: Maquiavelo.
  - 2.4. El arte de la guerra: *Sun Tzu*.
  - 2.5. El dilema del prisionero.
3. Estrategia y teoría de juegos: Árboles de juegos:
  - 3.1. Juegos estáticos.
  - 3.2. Juegos dinámicos.
  - 3.3. Juegos repetidos.
  - 3.4. Juegos cooperativos.
4. Desarrollo del proceso:
  - 4.1. Análisis estratégico.
  - 4.2. Planificación estratégica – Formulación.
  - 4.3. Implantación.
  - 4.4. Retroalimentación – Modificación.

## Competencias que se desarrollarán

---

Aprender a plantear preguntas, así como a resolver estas y las que habitualmente nos hacemos, que nos permitan desarrollar el pensamiento estratégico, organizando ideas derivadas de juegos expertos y el conocimiento de patrones especialmente en contextos de competencia, de tal manera que el participante pueda aplicar este conocimiento en los planes dirigidos al logro de sus propósitos en el contexto personal y organizacional de todo tipo.

## Criterios y procedimientos de evaluación de la actividad

---

Asistencia, como mínimo, al 85% del total de las horas y realizar las tareas obligatorias fijadas en el programa o encomendadas por el/la tutor/a o profesor/a.

