

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA****Codi:** 35831**Nom:** Conducta estratègica**Cicle:** Grau**Crèdits ECTS:** 4,5**Curs acadèmic:** 2025-26**TITULACIONS**

Titulació	Centre	Curs	Període
1313 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses	Facultat d'Economia	4	Primer quadrimestre
1330 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses (Ontinyent)	Facultat d'Economia	4	Primer quadrimestre
1926 - Doble Grau en Turisme i Administració i Direcció d'Empreses	Facultat d'Economia	5	Primer quadrimestre
1926 - Doble Grau en Turisme i Administració i Direcció d'Empreses	Facultat d'Economia	5	Primer quadrimestre

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1313 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses	Herramientas y Habilidades Directivas	OPTATIVA
1330 - Grau en Administració i Direcció d'Empreses (Ontinyent)	Eines i Habilitats Directives	OPTATIVA
1926 - Doble Grau en Turisme i Administració i Direcció d'Empreses	Assignatura optativa de quint curs	OPTATIVA
1926 - Doble Grau en Turisme i Administració i Direcció d'Empreses	Assignatura optativa de quint curs	OPTATIVA

COORDINACIÓ

OLCINA VAUTEREN GONZALO

RESUM

Esta assignatura oferix una visió introductòria de la teoria de jocs aplicada als problemes del món de l'empresa i dels negocis. La teoria de jocs és un mètode destinat a la presa de decisions d'individus i empreses en un entorn d'interdependència estratègica, és a dir, quan les conseqüències de les mateixes depenen de (i tenen efectes en) les decisions d'altres individus o empreses. Hui en dia és una necessitat ineludible el coneixement de la teoria de jocs per a l'anàlisi de situacions econòmiques de gran importància per a les empreses com el funcionament dels mercats en competència imperfecta, les subhastes, la negociació bilateral en un intercanvi econòmic, els incentius a l'esforç i els contractes..etc. Estes



ferramentes poden ser aplicables als mercats més importants de les economies modernes com els mercats de treball, els mercats de crèdit o financers, etc...

L'èmfasi es posarà en conceptes i resultats. Així mateix, es dedicarà gran part del curs a la resolució de casos pràctics i/o a la realització d'exercicis i a l'estudi de diverses aplicacions al món de l'empresa dels conceptes explicats. Estes aplicacions tindran un paper quasi tan rellevant com la teoria mateixa: en cada tema es discutiran dos o tres casos pràctics i aplicacions senzilles .

El programa comença amb una sèrie de conceptes bàsics sobre els elements que caracteritzen una situació estratègica en què intervenen dos o més individus u empreses o joc (tema 1), necessaris per a la comprensió de temes posteriors. A continuació (temes 2 i 3) s'analitzen els jocs caracteritzats per una interacció estratègica aïllada i on els agents prenen decisions de forma simultània, en la que existix informació completa, i s'analitzen aplicacions de gran importància econòmica com a subhastes, incentius a l'esforç en un equip de producció, etc. Per a això, s'introdueixen i apliquen conceptes de solució per a este tipus de situacions estratègiques.

Posteriorment (tema 4), en el programa s'analitzen les situacions que es desenrotllen en el temps, jocs seqüencials o dinàmics, prestant especial atenció a la credibilitat de les jugades estratègiques que es pugen produir-se en un marc d'informació perfecta.

S'estudien (tema 5), a més, aplicacions de gran importància en la vida real com aquelles situacions estratègiques que es repetixen de forma estacionària (jocs repetits) al llarg del temps. Finalment s'analitza el bloc dels jocs amb informació privada (tema 6). En estos jocs es realitza una anàlisi detallat de jocs dinàmics però quan hi ha informació incompleta o imperfecta sobre algun aspecte important del joc, estudiant els incentius que tenen els agents per a ocultar o senyalitzar informació que posseïxen.

CONEXIMENTS PREVIS

RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Per a afrontar amb èxit assignatura, és desitjable que l'estudiant dispose dun coneixement raonable d aspectes bàsics del comportament dels consumidors i les empreses, és a dir, de la demanda i oferta de mercat. No es necessita cap requisit matemàtic particular per a cursar esta assignatura que no shaja estudiat durant el primer cicle.

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENTATGE

-

Capacitat crítica i autocrítica.

Capacitat d'anàlisi i síntesi.



Capacitat d'aprenentatge autònom.

Capacitat d'organització i planificació.

Capacitat de prendre decisions.

Capacitat per a aplicar i introduir procediments de millora contínua en tots els àmbits de l'organització.

Capacitat per a aplicar mètodes analítics i matemàtics per a l'anàlisi dels problemes econòmics i empresarials.

Capacitat per a expressar-se en llenguatges formals, gràfics i simbòlics.

Capacitat per a la resolució de problemes.

Capacitat per a prendre decisions en ambients de certitud i incertesa.

Capacitat per a transmetre i comunicar idees i plantejaments complexos tant a un públic especialitzat com no especialitzat.

Capacitat per a treballar en equip.

Identificar les fonts d'informació econòmica rellevant i el seu contingut, així com entendre les institucions econòmiques com a resultat i aplicació de representacions teòriques o formals sobre com funciona l'economia.

Motivació per la qualitat.

Posseir un coneixement interdisciplinari de l'empresa i del seu entorn social, econòmic, institucional i jurídic, així com els elements bàsics del procés de direcció, com l'organització i administració, la comptabilitat, la fiscalitat, les operacions, els recursos humans, la comercialització i el finançament i inversió.

Saber realitzar diagnòstics estratègics en entorns complexos i incerts, utilitzant les metodologies adequades per a resoldre'ls.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. INTRODUCCIÓ

1.1 Què és un joc?

1.2 Què estudia la teoria de jocs?

1.3 El raonament estratègic.

1.4 Teoria de Jocs i Economia.

[OCRL], [Cap. 1, 1.1-1.4] i notes de classe del professor.



2. TEMA 2. JOCS SIMULTANIS. ANTICIPANT LA CONDUCTA DEL RIVAL. ESTRATÈGIES DOMINANTS I DOMINADES

- 2.1 La forma estratègica dun joc i la seua representació matricial.
- 2.2 Estratègia dominant: el Dilema dels Presoners.
- 2.3 Eficiència: el problema de la cooperació
- 2.4 La funció de millor resposta dun jugador.
- 2.5 Eliminació successiva daccions dominades.

[OCRL], [Cap. 2, 2.1-2.5] i notes de classe del professor.

3. TEMA 3. L'EQUILIBRI DE NASH. EL PROBLEMA DE LA COORDINACIÓ

- 3.1 Els equilibris Nash dun joc.
- 3.2 Propietats senzilles de lequilibri Nash.
- 3.3 La multiplicitat dequilibris.
- 3.4 Preferències Socials.

[OCRL], [Cap. 3, 3.1-3.7] i notes de classe del professor.

4. TEMA 4. JOCS SEQÜENCIALS AMB INFORMACIÓ PERFECTA. CREDIBILITAT I JUGADES ESTRATÈGIQUES

- 4.1 Larbre de decisió dun joc.
- 4.2 Estratègies i plans dacció.
- 4.3 Jugades estratègiques.
- 4.4 Compromisos, amenaces i promeses creïbles: el principi de racionalitat seqüencial.
- 4.5 La inducció cap arrere i lequilibri Nash Perfecte.

[OCRL], [Cap. 4, 4.1-4.6] i notes de classe del professor.

5. TEMA 5. JOCS REPETITS I COOPERACIÓ TÀCITA

- 5.1 Les preferències temporals.
- 5.2 Lamenaça de castic i la cooperació.

[OCRL], [Cap. 6, 6.1-6.4] i notes de classe del professor.

6. TEMA 6. JOCS AMB INFORMACIÓ PRIVADA

- 6.1 Equilibris en jocs amb informació privada.
- 6.2 El problema de la selecció adversa: el mercat de cotxes usats.
- 6.3 La senyalització en el mercat: garanties, publicitat i educació.



[OCRL], [Cap. 7, 7.1-7.5] i notes de classe del professor.

VOLUM DE TREBALL (HORES)

ACTIVITATS PRESENCIALS

Activitat	Hores
Teoria	30,00
Pràctiques a l'aula	15,00
Total hores	45,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	0,00
Estudi i treball autònom	15,00
Preparació de classes	10,00
Preparació d'activitats d'avaluació	20,00
Resolució de casos pràctics	15,00
Total hores	60,00

METODOLOGIA DOCENT

La metodologia per a impartir l'assignatura de Conducta Estratègica, tant en les classes teòriques com a pràctiques, anirà orientada a combinar la capacitat de treball individual amb la de treball en equip. De forma més precisa, la dita metodologia pot descriure's com següent:

Les classes presencials tant teòriques com pràctiques on el professor explicarà els conceptes més interessants i desenrotllarà els instruments més complexos per a l'aprofitament del curs. L'assistència és primordial perquè garanteix la transmissió correcta del coneixement i serveix de guia l'alumnat per al seu treball personal.

-Per a les classes pràctiques, els estudiants prepararan prèviament un conjunt de casos pràctics i exercicis que es treballaran en l'aula. D'una banda, cada estudiant de forma individual haurà de preparar estes tasques i, d'altra banda, es demanarà als estudiants (ben individualment o bé en grup) que resolguen i exposen en l'aula algunes d'estes tasques per a la resta dels seus companys. Es pretén amb això que l'estudiant desenrotlle la seua capacitat per a organitzar formes de treball en grup, per a resoldre problemes, per a comunicar-se oralment i per escrit. Les tasques assignades, siguen individuals o conjuntes, podran donar lloc a "entregues" que siguen avaluades pel professor.

AVALUACIÓ

L'assignatura de *Conducta Estratègica* se avaluarà a partir de la consideració dels aspectes següents:

L'avaluació de l'assignatura es basa en un conjunt d'activitats d'avaluació contínua i en un examen final.



L'avaluació total es desglossa de la següent manera: un 40% de la nota global correspon a les tasques d'avaluació contínua i un 60% de la nota global correspon a la prova final.

La prova final té caràcter obligatori i superar-la és condició indispensable per aprovar l'assignatura. Es considera superada la prova quan la nota siga igual o superior a 3 punts sobre 5.

L'avaluació continuada consistirà en proves individuals a l'aula, resolució d'exercicis i problemes, lliuraments de qüestionaris, participació activa a classe, exercicis d'identificació se situacions estratègiques en la vida real, etc.

La nota final s'obtindrà com a suma de la nota de la prova final més la nota d'avaluació contínua.

L'assignatura es considerarà aprovada si l'estudiant obté 5 punts sobre 10 en la suma entre la prova final i l'avaluació contínua.

En la primera convocatòria, en cas de no realitzar les tasques d'avaluació contínua, l'estudiant només podrà obtenir els punts de la prova final (6 com a màxim), i necessitaria obtindre una nota de 5 sobre 6 en aquest examen per aprovar l'assignatura

Es considera que part de l'avaluació contínua és recuperable (un 20%) i l'altre 30% no és recuperable. Això suposa que en la segona convocatòria i posteriors, el / la estudiant té dues opcions:

(i) renunciar a la nota de l'avaluació contínua (indicant-ho en l'examen) i l'examen final serà qualificat sobre un màxim de 8 punts (sent necessari obtindre 5 punts per aprovar l'assignatura); o

(ii) mantindre la nota de l'avaluació contínua i l'examen final serà qualificat sobre un màxim de 6 punts.

BIBLIOGRAFIA

- Olcina, G. , Calabuig, V., y Rodriguez-Lara, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica, , 2018, E. Pearson. [OCRL]
- Gardner, R., Juegos para empresarios y economistas, 1999, Antoni Bosch Editor, -Ferreira, J.L., Game Theory: An applied introduction , Palgrave Macmillan, 2019. -Dixit, A. y Nalebuff, R., El arte de la estrategia, 2012, Antoni Bosch Editor. -Dixit, A. and Skeath, S., Games of Strategy, 2004, Norton.