



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 36501  
**Nombre:** Precios y Mercado Competitivo  
**Ciclo:** Grado  
**Créditos ECTS:** 6  
**Curso académico:** 2025-26

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1332 - Grado en Inteligencia y Analítica de Negocios/BIA	Facultat d'Economia	1	Segundo cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1332 - Grado en Inteligencia y Analítica de Negocios/BIA	Precios y Mercado Competitivo	FORMACIÓN BÁSICA

### COORDINACIÓN

CUÑAT CUÑAT ANTONIO

## RESUMEN

Esta asignatura introduce métodos de modelización como la **teoría de juegos** para entender la toma de decisiones de individuos y organizaciones en un entorno de interdependencia estratégica, es decir, cuando las consecuencias de las decisiones dependen de (y tienen efectos sobre) las decisiones de otros individuos o grupos. Esta herramienta se aplicará al estudio de los **fundamentos de la Economía** entendida como la interacción de los mercados y las implicaciones en los precios. Las situaciones que se abordarán serán las interacciones entre empresarios y empleados, propietarios y directivos, directivos y trabajadores, vendedores y compradores, etc. En todas estas situaciones, la teoría de juegos proporciona una herramienta de análisis para poder hacer predicciones sobre cómo comportarse de forma óptima en estos contextos.

En concreto, la asignatura se estructura en 8 temas que abordan cuestiones como *el capitalismo, la democracia, la desigualdad, la equidad, la eficiencia, las instituciones, el trabajo, el bienestar, las instituciones, el poder, los mercados de bienes y servicios, el desempleo...*

**Nota:** Esta asignatura se imparte en **INGLÉS**.



## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se necesita ningún requisito matemático particular para cursar esta asignatura. Una de las ventajas de la modelización es que trata directamente sobre el mundo real, analizando conceptos tales como: conflictos, cooperación estratégica, amenazas, información, creencias, compromisos o reputación desde un punto de vista formal y empírico.

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Capacidad de acceso y gestión de la información en diferentes formatos para su posterior análisis a fin de obtener conocimiento a través de datos.

Capacidad de análisis y síntesis

Capacidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas.

Capacidad para la realización de modelos, cálculos e informes, así como para la planificación de tareas en el campo específico de la Inteligencia y Analítica de Negocios.

Capacidad para trabajar en equipo, con el compromiso por la calidad, la ética, la igualdad entre personas y la responsabilidad social.

Comprender las claves de funcionamiento del mercado y los efectos de sus diferentes estructuras mediante estudios basados en la recogida y análisis de datos.

Conocer los principios del análisis económico y su aplicación al diagnóstico y resolución de problemas basados en el análisis de datos.

Conocer y saber utilizar adecuadamente los diferentes métodos cuantitativos y cualitativos apropiados para razonar analíticamente, evaluar resultados y predecir magnitudes económicas y financieras.

Conocimiento de materias básicas que capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, y que le dote de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones en los ámbitos académico y profesional.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS



## 1. Capitalismo: Riqueza, desigualdad y medio ambiente

- 1.1. Riqueza y desigualdad de ingresos
- 1.2. Crecimiento económico
- 1.3. La revolución tecnológica permanente: Motor de crecimiento
- 1.4. La revolución capitalista
- 1.5. Variedades del capitalismo: Instituciones y crecimiento
- 1.6. Variedades del capitalismo: Crecimiento y estancamiento
- 1.7. Capitalismo, desigualdad y democracia
- 1.8. Capitalismo, crecimiento y sostenibilidad ambiental

## 2. Interacciones sociales y resultados económicos

- 2.1. Interés propio y dilemas sociales
- 2.2. Interacciones sociales y políticas públicas
- 2.3. Cuando el interés propio funciona: La mano invisible
- 2.4. Cuando el interés propio no funciona: El dilema de los prisioneros
- 2.5. Más allá del interés propio: Preocupación por los demás
- 2.6. El free riding y el altruismo
- 2.7. Mantener las contribuciones al bien público castigando el free riding
- 2.8. Predecir los resultados económicos: Un equilibrio de Nash
- 2.9. ¿Qué equilibrio de Nash? Conflicto de intereses y negociación
- 2.10. Conflicto de intereses en el problema del cambio climático mundial

## 3. Políticas públicas para la equidad y la eficiencia

- 3.1. Objetivos de las políticas públicas
- 3.2. Justicia y eficiencia en el juego del ultimátum
- 3.3. Evaluación de instituciones y resultados. ¿Es eficiente?
- 3.4. Evaluación de instituciones y resultados. ¿Es justo?
- 3.5. ¿Qué tiene de malo la desigualdad?
- 3.6. Implementación de políticas públicas
- 3.7. Consecuencias imprevistas: Las políticas afectan a las preferencias
- 3.8. Consecuencias imprevistas de un impuesto redistributivo
- 3.9. ¿Cómo podemos saber si una política funciona?

- 4.1. Conceptos básicos: Precios, costes e incentivos
- 4.2. Tomar decisiones cuando hay disyuntivas (trade offs)
- 4.3. Preferencias
- 4.4. Toma de decisiones, disyuntivas y costes de oportunidad
- 4.5. El conjunto factible
- 4.6. Toma de decisiones y escasez
- 4.7. Horas de trabajo y crecimiento económico
- 4.8. Explicación del cambio en las horas de trabajo: Cambios producidos en el tiempo



## 4. Trabajo, bienestar y escasez

- 4.1. Conceptos básicos: Precios, costes e incentivos
- 4.2. Tomar decisiones cuando hay disyuntivas (trade offs)
- 4.3. Preferencias
- 4.4. Toma de decisiones, disyuntivas y costes de oportunidad
- 4.9. Explicación del cambio en las horas de trabajo: Diferencias entre países
- 4.10. ¿Es un buen modelo?

## 5. Instituciones, poder y desigualdad

- 5.1. Instituciones: Las reglas del juego
- 5.2. Producción y distribución: Usando un modelo
- 5.3. El Imperio de la Fuerza: Bernardo aparece y tiene poder ilimitado sobre Ana
- 5.4. Los derechos de propiedad y el estado de derecho
- 5.5. Eficiencia y conflictos en la distribución de excedente
- 5.6. Derechos de propiedad, estado de derecho y derecho de voto
- 5.7. Las lecciones de la historia de Ana y Bernardo
- 5.8. Medición de la desigualdad económica
- 5.9. Comparación de la desigualdad en el mundo

## 6. La empresa: Empleados, gerentes y propietarios

- 6.1. Las empresas, los mercados y la división del trabajo
- 6.2. Relaciones de poder dentro de la empresa
- 6.3. El dinero de otras personas: La separación de la propiedad y el control
- 6.4. El trabajo de otras personas
- 6.5. ¿Por qué hacer un buen día de trabajo? Rentas del trabajo
- 6.6. Trabajo y salarios: El modelo de disciplina laboral
- 6.7. Salarios, esfuerzo y beneficios en el modelo de disciplina laboral
- 6.8. ¿Por qué los empleadores pagan las rentas del trabajo a sus trabajadores?

## 7. La empresa: Mercados de bienes y servicios

- 7.1. Economías de escala y ventajas de costes de la producción a gran escala
- 7.2. La curva de demanda y la disposición a pagar
- 7.3. Elección del precio que genera mayores beneficios
- 7.4. Ganancias del intercambio
- 7.5. Fijación de precios, poder de mercado y políticas públicas
- 7.6. Compra y venta: Demanda y oferta en un mercado competitivo
- 7.7. Eficiencia en el mercado competitivo



## 8. Mercado laboral: Salarios, ganancias y desempleo

- 8.1. Medición de la economía: Empleo y desempleo
- 8.2. La curva de fijación de salarios: Empleo y salarios reales
- 8.3. La curva de fijación de precios: Salarios y beneficios en el conjunto de la economía
- 8.4. Equilibrio en el mercado de trabajo
- 8.5. Sindicatos
- 8.6. Políticas del mercado de trabajo

### VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

#### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Aula informática	30,00
<b>Total horas</b>	<b>60,00</b>

#### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	25,00
Estudio y trabajo autónomo	25,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	40,00
Resolución de casos prácticos	0,00
<b>Total horas</b>	<b>90,00</b>

### METODOLOGÍA DOCENTE

El desarrollo de la asignatura se estructura fundamentalmente en torno a las sesiones teóricas y las sesiones prácticas. Según el tipo de sesión (teórica o práctica) se elegirá un método didáctico u otro.

En las **sesiones teóricas** el profesor/a destacará los aspectos fundamentales de cada tema y orientará el estudio a través de la bibliografía básica y complementaria, a la que inexcusablemente se debe acudir para completar y profundizar en la materia. El método docente predominante en las clases teóricas será la clase magistral participativa. Se aplicará la gamificación en el aula para repasar los conceptos aprendidos durante las sesiones.

En las **sesiones prácticas** se resolverán ejercicios teórico-prácticos y analíticos y se plantearán trabajos de investigación para realizar de manera grupal. En estos trabajos, el alumnado será proporcionado unos datos y deberá proponer una pregunta de investigación original a resolver, plantear y fundamentar unas hipótesis de partida, analizar los datos proporcionados y obtener resultados que respondan a la pregunta de investigación. También se trabajará la obtención de datos y el tratamiento de pequeñas bases de datos.



## EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basa en un conjunto de actividades de evaluación continua y en un examen final. La evaluación total se desglosa de la siguiente forma: un **30%** de la nota global corresponde a las tareas de **evaluación continua** y un **70%** de la nota global corresponde al **examen final**. El examen final tiene carácter obligatorio y superarlo es condición indispensable para aprobar la asignatura; se considera superado cuando la nota sea igual o superior a 3.5 puntos sobre 7.

La evaluación continua consistirá en pruebas parciales de evaluación, realización de trabajos en grupo y participación activa en el aula.

La nota final se obtendrá como suma de la nota de la prueba final más la nota de evaluación continua.

La asignatura se considerará aprobada si el estudiante obtiene 5 puntos sobre 10 en la suma entre la prueba final y la evaluación continua.

**En la primera convocatoria**, en caso de no realizar las tareas de evaluación continua, el estudiante sólo podrá obtener los puntos de la prueba final (7 como máximo), y necesitaría obtener un 5 sobre 7 en dicho examen para aprobar la asignatura. En el caso de que en el examen final no se superen los 3.5 puntos y no se pueda aprobar la asignatura, la nota final que se pondrá en el acta se formará sumando los puntos del examen final con los de la evaluación continua hasta un máximo de 4.5 puntos, siendo la calificación de suspenso.

Se considera que **un 50% de la evaluación continua tiene carácter de no recuperable** (realización de trabajos en grupo y participación activa en el aula).

Eso implica que **en la segunda convocatoria**, el/la estudiante tiene dos opciones:

(i) *renunciar a la nota de la evaluación continua* (indicándolo en el examen) y el examen final será calificado sobre un máximo de 8.5 puntos (siendo necesario obtener 5 puntos para aprobar la asignatura); o

(ii) *mantener la nota de la evaluación continua* y el examen final será calificado sobre un máximo de 7 puntos.

Enlace al Reglamento de Evaluación de la Universitat:

[https://www.uv.es/graus/normatives/2017\\_108\\_Reglament\\_avaluacio\\_qualificacio.pdf](https://www.uv.es/graus/normatives/2017_108_Reglament_avaluacio_qualificacio.pdf).

## BIBLIOGRAFÍA

- Economy, Society, and Public Policy <https://www.core-econ.org/espp/book/text/0-3-contents.html>



- Olcina, G., Calabuig, V. y Rodríguez-Lara, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica. 2ª Ed. Madrid. Pearson 2013.
- Gardner, R., Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosch Editor. 1999.
- Dixit, A. y Skeath, S., Games of Strategy. Norton. 2004