

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA**

Código: 36527
Nombre: Economía del Comportamiento
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	2	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1332 - Grado en Inteligencia y Analítica de Negocios/BIA	Economía del Comportamiento	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

HERNANDEZ ROJAS PENELOPE

RESUMEN

Esta asignatura introduce dos metodologías para modelizar el comportamiento estratégico de los agentes económicos. Por un lado, se utilizarán las herramientas de la Teoría de Juegos para obtener las predicciones teóricas desde una perspectiva de optimización. Por otro, se utilizará las bases de la economía del comportamiento para modelizar el comportamiento desde una perspectiva de los supuestos sociales e individuales.

Se estudia, además, aplicaciones de gran importancia en la vida real como colusión estratégica, negociación, subastas, bancarrota, sistemas de reputación.

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



Los conocimientos de optimización discreta y matemáticas real son bienvenidos pero no es un requisito de matrícula previa en otra asignatura.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Capacidad de análisis y síntesis

Capacidad de crítica de modelos clásicos y modelos de comportamiento.

Capacidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas.

Capacidad para definir, resolver y exponer de forma sistémica problemas complejos.

Conocer los principios de la teoría del comportamiento.

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Equilibrio de Nash, estrategias mixtas, preferencias sociales, juegos repetidos, Cournot.

2. Equilibrio perfecto en subjuegos. Modelo de ofertas alternadas. Stackelberg.



3. Riesgo e incertidumbre estratégica.

4. Equilibrio perfecto bayesiano, selección adversa: el mercado de coches usados. Reputación, señalización, garantías, publicidad.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Aula informática	30,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	15,00
Estudio y trabajo autónomo	45,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	15,00
Resolución de casos prácticos	15,00
Total horas	90,00

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 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- Además se plantearán trabajos de investigación experimental y del comportamiento para realizar de manera grupal. En estos trabajos, el alumnado será proporcionado unos datos obtenidos en un experimento en el laboratorio LINEEX 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. Por último, se realizará un simulacro de examen a resolver en grupo.

EVALUACIÓN

La asignatura se evaluará a partir de la consideración, por este orden de relevancia, de los siguientes aspectos:

- Examen escrito realizado al final del curso que constará de preguntas teóricas y prácticas y preguntas sobre un texto.
- Evaluación de las actividades prácticas desarrolladas por el alumno durante el curso, a partir de la elaboración de trabajos, exposiciones orales y resolución de problemas.
- Evaluación continua del estudiante, basada en su participación e implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

En la asignatura la evaluación total se desglosa de la siguiente forma: un 30% de la nota global corresponde a la evaluación de las distintas actividades desarrolladas a lo largo del curso y participación activa del estudiante, y un 70% de la nota global corresponde a la prueba de síntesis final.

La prueba de síntesis final tiene carácter obligatorio y superarla es condición indispensable para aprobar la asignatura. La asignatura se considerará aprobada si el estudiante obtiene 5 puntos sobre 10, para lo que puede combinar evaluación continua y prueba de síntesis final. En caso de optar por 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 poder aprobar la asignatura.

En caso de no superar la prueba de síntesis, la nota que figurará en actas se determinará a partir de la suma ponderada de las puntuaciones obtenidas en evaluación continua y prueba de síntesis final sin que, en ningún caso, supere el 4.5 (suspense).

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.

BIBLIOGRAFÍA

- OLCINA, G., CALABUIG, V. y RODRÍGUEZ, I., Introducción a la Teoría de Juegos y la Conducta Estratégica. 2ª Ed. Madrid. Pearson 2013.
- Pablo Brañas, coordinador. Economía experimental y del comportamiento Antoni Bosch Editor. 2011.
- DIXIT, A. y SKEATH, S., Games of Strategy. Norton. 2004
- GARDNER, R., Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosch Editor. 1999.