

**ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN**  
**Organización Y Gerencia**

<b>ASIGNATURA</b>	SEMINARIO II
<b>CODIGO</b>	OG1065
<b>SEMESTRE</b>	2013-2
<b>INTENSIDAD HORARIA</b>	8 horas semestral
<b>CARACTERÍSTICAS</b>	No suficientable
<b>CRÉDITOS</b>	1

---

### 1. JUSTIFICACIÓN CURSO

Evidentemente definir la Teoría de Juegos es tan absurda como su lógica, pero la realidad es que la Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por naturaleza, a los humanos no se les da muy bien pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa.

En la Teoría de Juegos la intuición no educada no es muy fiable en situaciones estratégicas, razón por la que se debe entrenar tomando en consideración ejemplos instructivos, sin necesidad que los mismos sean reales. Por lo contrario en muchas ocasiones disfrutaremos de ventajas sustanciales estudiando juegos, si se eligen cuidadosamente los mismos. En estos juegos-juegos, se pueden desentender de todos los detalles.

Si en lugar de utilizar personajes ficticios utilizamos personajes reales para los juegos si se observase qué tan honesto es ese personaje, cómo manipularía la información obtenida, etc. Para un especialista en Teoría de Juegos el ser deshonesto, etc., sería un error comparable al de un matemático que no respeta las leyes de la aritmética porque no le gustan los resultados que está obteniendo.

Para desarrollar las competencias de la Gerencia de Empresas Sociales será definitivo ofrecer el conocimiento de estas técnicas y argumentaciones que le permitan a los participantes fortalecer su perfil, específicamente en temas de negociación

### 2. OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO

- 2.1. Proporcionar al estudiante los elementos básicos para el análisis de las teorías de juegos como dilemas y oportunidades de pensamiento crítico que aplicado correcta y éticamente validará su rol de negociador y gerente social.

### 3. DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DE CONTENIDOS

- 3.1. Origen de la teoría de juegos

- 3.2. Los trabajos de Nash
- 3.3. Juegos de suma cero y de suma no-cero
- 3.4. Dilemas fundamentales: El prisionero
- 3.5. Aplicabilidad a la gerencia social

#### 4. EVALUACIÓN

- 4.1. participación, análisis de caso, informe de lectura

#### 5. BIBLIOGRAFIA GENERAL

- 5.1. Bierman, H. S. y L. Fernández, Game Theory with economic applications, Addison-Wesley, 1998.
- 5.2. Davis, M. D. (1971): Introducción a la teoría de juegos. Alianza Editorial, 1a edición.
- 5.3. Fudenberg, Drew y Jean Tirole: Game Theory, MIT Press, 1991
- 5.4. Gardner, R. (1996): Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosh editores, 1a edición.
- 5.5. Gibbons, Robert (1992): Game Theory for Applied Economists, Princeton University Press También publicado en Londres por Harvester Wheatsheaf (Londres) con el título A primer in game theory.
- 5.6. Gibbons, R. (1993): Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch editores, 1a edición.
- 5.7. Gintis, Herbert (2000): Game Theory Evolving. Princeton University Press,
- 5.8. Osborne, Martin y Ariel Rubinstein: A Course in Game Theory, MIT Press, 1994,
- 5.9. Rasmusen, Erik: Games and information, 4a edición, Blackwell, 2006.
- 5.10. William Poundstone: El Dilema del Prisionero, Alianza Editorial, 2005.
- 5.11. Cano, Mauricio, Mena L., Carlos y Sadka, Joyce (2009): "Teoría de Juegos y Derecho Contemporáneo; Temas Selectos", ITAM, George Mason University y Porrúa