

PROGRAMA ECONOMÍA GERENCIAL**1. IDENTIFICACIÓN**

Materia: Economía Gerencial

Carrera: Licenciatura en Economía Empresarial

Plan de Estudios: Cincuentenario (50º)

Año lectivo: 2025

2. EQUIPO DOCENTE

Mg. Mario Seffino

Profesor Adjunto (Coordinador)

Correo electrónico: mario.seffino@econ.unicen.edu.ar

Mg. Agustín Picabea

Ayudante Diplomado

Correo electrónico: agustin.picabea@econ.unicen.edu.ar

3. CARGA HORARIA

La materia tiene una carga horaria total de 80 horas con una carga horaria semanal de 6 horas. Ésta se distribuye en 4 (cuatro) horas presenciales divididas en 2 (dos) bloques de 2 (dos) horas cada uno y 2 (dos) horas a desarrollarse a través del entorno virtual de manera asincrónica.

4. MARCO REFERENCIAL

El curso se dicta en el primer cuatrimestre del quinto año de la Carrera de Licenciatura en Economía Empresarial. Como requisito formal para poder tomar el curso se pide que el alumno haya aprobado las siguientes materias: Técnicas Cuantitativas, Finanzas de Activos y Mercados Financieros, y Costos para la Toma de Decisiones.

Dadas las características planteadas para el curso, se asume que el alumno ha incorporado a su esquema de razonamiento la lógica del cálculo diferencial y que maneja adecuadamente los instrumentos del análisis matemático. Al mismo tiempo, resulta apropiado que el estudiante conozca conceptos y herramientas básicas del análisis micro y macroeconómico, finanzas y costos.

De acuerdo con el plan de estudios vigente, los contenidos mínimos previstos para este curso son: Economía del Comportamiento y la Información. Análisis Marginal y de Elasticidad. Decisiones de Inversión: certeza, riesgo e incertidumbre. Decisiones de Financiamiento. Metodologías para la formulación de proyectos en programas nacionales y multilaterales.

El desarrollo del curso se enmarca en cuatro módulos. El primero de ellos proporciona una introducción a la Teoría de Juegos, conceptos esenciales para el análisis de problemas económicos. A través de esta temática, los estudiantes aprenderán a comprender cómo los agentes optimizan sus decisiones en contextos de interacción e incertidumbre, lo que permite modelar comportamientos racionales estratégicos y evaluar los resultados en situaciones del mundo real.

El segundo módulo ofrece herramientas prácticas para problemas relacionados con la información asimétrica, donde los agentes económicos no tienen acceso al mismo

nivel de información. A través del análisis de estos fenómenos, los estudiantes aprenderán a identificar los incentivos ocultos y las distorsiones en mercados de bienes, servicios y activos, y cómo diseñar mecanismos que mitiguen estas fallas.

En el tercer módulo se abordan los principios de la Economía del Comportamiento, explorando cómo los factores psicológicos y sociales influyen en las decisiones económicas, ampliando así, la perspectiva tradicional sobre el comportamiento de los individuos en mercados y otros contextos.

Por último, el cuarto módulo aborda algunos conceptos sobre decisiones de financiamiento, así como distintas metodologías y criterios de evaluación ex-ante y ex-post para medir resultados sobre decisiones de inversión.

Con el dominio de estas herramientas, se espera que los estudiantes estén capacitados para analizar los efectos de diversas iniciativas y políticas, y que puedan enfrentar de manera efectiva los problemas económicos mediante la construcción y aplicación de modelos, tanto en contextos académicos como profesionales.

5. OBJETIVOS

General: fortalecer la lógica de análisis en materia económica mediante conceptos y modelos que le permitan al alumno comprender aspectos relevantes que rigen el comportamiento estratégico de las personas y empresas.

Específicos: se espera que los alumnos sean capaces de:

- Analizar los conceptos fundamentales de la Teoría de Juegos, desarrollando así habilidades que les permitan resolver problemas complejos con soluciones estratégicas óptimas en situaciones de incertidumbre y competencia.
- Conocer los efectos de la información asimétrica tanto en los mercados de bienes como en los mercados financieros.
- Comprender los principios de la Economía del Comportamiento para entender cómo los factores psicológicos y sociales afectan la toma de decisiones económicas.
- Capacitar a los estudiantes en la aplicación de herramientas y metodologías de evaluación de impacto en la toma de decisiones, considerando tanto los análisis ex-ante como ex-post, y minimizando el riesgo de sesgo en los resultados.

6. PROPUESTA DE CONTENIDOS

Módulo I – Teoría de Juegos

Unidad 1: Introducción y Conceptos Básicos. Definiciones y terminología básica. Tipos de juegos. Representación de forma estratégica y extensiva. Decisiones racionales con incertidumbre. Concepto de loterías.

Unidad 2: Juegos Simultáneos con Información Completa. Introducción. Soluciones de un juego mediante argumentos de dominación y racionalización de estrategias. Equilibrio de Nash en estrategias puras. Función de respuesta óptima. Estrategias mixtas. Equilibrio de Nash en estrategias mixtas. Aplicaciones.

Unidad 3: Juegos Secuenciales con Información Completa. Introducción. Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos. Juegos secuenciales con información completa y perfecta. Inducción hacia atrás. Juegos secuenciales con información completa pero imperfecta. Juegos en dos etapas. Inducción hacia atrás generalizada. Aplicaciones.

Unidad 4: Juegos con Información Incompleta. Introducción. Juegos bayesianos estáticos. El equilibrio bayesiano. Introducción al equilibrio bayesiano perfecto. Equilibrio bayesiano perfecto en juegos de señalización. Subastas y diseño de mecanismos. Aplicaciones.

Unidad 5: La Teoría de Juegos en Finanzas. Estrategias de inversión bajo incertidumbre. Opciones reales. Integración entre la teoría de juegos y opciones reales. Aplicaciones.

Módulo II – Información Asimétrica

Unidad 6: Fundamentos de la Información Asimétrica. Conceptos principales de información asimétrica. Modelos clásicos relacionados con información asimétrica. Información asimétrica en mercados financieros. Aplicaciones.

Unidad 7: Estrategias para Abordar la Información Asimétrica. Señalización y filtración de información. El papel de los contratos. La regulación y transparencia para abordar la información asimétrica.

Módulo III – Economía del Comportamiento

Unidad 8: Introducción a la Economía del Comportamiento y sus Fundamentos. Definición y origen. Evolución del campo: desde la economía neoclásica hasta la irrupción de la psicología en la toma de decisiones económicas. Heurísticas y sesgos cognitivos.

Unidad 9: Economía del Comportamiento en la Política y los Mercados. El concepto de *nudge* (empujón). La economía del comportamiento aplicada a los mercados financieros. Políticas públicas basadas en la economía del comportamiento. Implicaciones éticas y críticas a la economía del comportamiento.

Módulo IV – Decisiones de Inversión

Unidad 10: Evaluación de impacto en decisiones de inversión. Introducción. Decisiones de Financiamiento. Evaluación ex-ante y evaluación ex-post. Metodologías y criterios de evaluación. El problema de sesgo de selección.

7. PROPUESTA METODOLÓGICA

Las clases serán teórico prácticas. En cada una de ellas se expondrán los temas y conceptos propuestos teniendo presente la necesidad que conlleva su análisis y estudio. A su vez, se planteará la resolución de problemas concretos y análisis de casos con la finalidad de afianzar a cada uno de ellos, produciendo de esta manera, una retroalimentación constante entre la teoría y la práctica.

El docente empleará soporte audiovisual para guiar las actividades. No obstante, tal material no debe interpretarse como sustitutivo de la bibliografía indicada en este Programa.

Como actividades complementarias y asincrónicas se prevén debates sobre casos concretos. Adicionalmente, para cada uno de los temas, habrá un foro de consultas para que los alumnos puedan plasmar las dudas y/o consultas respectivas.

8. NÚCLEO CENTRAL DE ACTIVIDADES Y/O TRABAJOS PRÁCTICOS

SEMANA	UNIDAD	TEMA A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA
1	1	Introducción y conceptos. Definiciones y terminología básica. Tipos de juegos. Representación de forma estratégica y extensiva. Decisiones racionales con incertidumbre. Concepto de loterías.	Exposición del profesor	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
2	2	Juegos simultáneos con información completa. Introducción. Soluciones de un juego mediante argumentos de dominación y racionalización de estrategias. Equilibrio de Nash en estrategias puras. Función de respuesta óptima.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
3	2	Juegos simultáneos con información completa. Estrategias mixtas. Equilibrio de Nash en estrategias mixtas. Aplicaciones.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
4	3	Juegos secuenciales con información completa. Introducción. Equilibrio de Nash perfecto en subjuegos. Juegos secuenciales con información completa y perfecta. Inducción hacia atrás.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
5	3	Juegos secuenciales con información completa. Juegos secuenciales con información completa pero imperfecta. Juegos en dos etapas. Inducción hacia atrás generalizada. Aplicaciones.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
6	4	Juegos con información incompleta. Introducción. Juegos bayesianos estáticos. El equilibrio bayesiano. Introducción al equilibrio bayesiano perfecto. Equilibrio bayesiano perfecto en juegos de señalización. Subastas y diseño de mecanismos. Aplicaciones.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Gibbons, R. (1992) Osborne, M. J. (2004) Cerdá, E., Jimeno, J. L. & Pérez, J. (2004)
7	Primer Parcial			
8	5	La Teoría de Juegos en Finanzas. Estrategias de inversión bajo incertidumbre. Opciones reales.	Exposición del profesor Estudio de	Chevalier-Roignant, B., & Trigeorgis, L. (2011).

		Integración entre la teoría de juegos y opciones reales. Aplicaciones.	casos	
9	6	Fundamentos de la Información Asimétrica. Conceptos principales de información asimétrica. Modelos clásicos relacionados con información asimétrica. Información asimétrica en mercados financieros. Aplicaciones.	Exposición del profesor Resolución de ejercicios	Varian, H. R. (2016) Bebczuk, R. N. (2003)
10	7	Estrategias para Manejar la Información Asimétrica. Señalización y filtración de información. El papel de los contratos. La regulación y transparencia para abordar la información asimétrica.	Exposición del profesor Estudio de casos	Varian, H. R. (2016) Bebczuk, R. N. (2003)
11	8	Introducción a la Economía del Comportamiento y sus Fundamentos. Definición y origen. Evolución del campo: desde la economía neoclásica hasta la irrupción de la psicología en la toma de decisiones económicas. Heurísticas y sesgos cognitivos.	Exposición del profesor Estudio de casos	Kahneman, D. (2012) Akerlof, G. A., & Shiller, R. J. (2010) Gilovich, T., Griffin, D., & Kahneman, D. (Eds.). (2002)
12	9	Economía del Comportamiento en la Política y los Mercados. El concepto de nudge (empujón). La economía del comportamiento aplicada a los mercados financieros. Políticas públicas basadas en la economía del comportamiento. Implicaciones éticas y críticas a la economía del comportamiento.	Exposición del profesor Estudios de casos	Akerlof, G. A., & Shiller, R. J. (2010). Thaler, R. & Sunstein, C. (2008)
13	Segundo Parcial			
14		Evaluación de impacto en decisiones de inversión. Introducción. Decisiones de Financiamiento. Evaluación ex-ante y evaluación ex-post. Metodologías y criterios de evaluación. El problema de sesgo de selección.	Exposición del profesor Estudios de casos	Fontaine, E. R. (2008) Mokate, K., & Castro, R. (2018) Sapag Chain, N., Sapag Chain, R., & Sapag, J. M. (2014)
15	Integrador y Recuperatorio Global			

9. CONDICIONES DE APROBACIÓN DE LA MATERIA

Las condiciones de aprobación se ajustan al reglamento de Enseñanza y Promoción (RCA N° 080/2017) y a su modificación (RCA N° 140/2019).

La asignatura puede aprobarse en carácter promocional o bien mediante examen final. Se tendrán dos (2) instancias de evaluación parciales. De acuerdo con el rendimiento obtenido por el alumno, el mismo podrá acceder a la promoción directa de la materia, a una instancia integradora o aprobar la cursada en carácter regular.

Acceso a promoción directa: lograrán la promoción directa de la materia aquellos alumnos que hayan rendido las dos instancias de evaluación parcial y obtenido un puntaje mayor o igual a 8 (ocho) en cada una de ellas.

Acceso a instancia integradora: serán evaluados en una instancia integradora aquellos alumnos que hayan rendido las dos instancias de evaluación parcial y obtenido un puntaje promedio mayor o igual a 6 (seis) pero menor a 8 (ocho). Los alumnos que obtengan un puntaje de 6 (seis) o más en la instancia integradora obtendrán la promoción de la materia. En caso de obtener una nota menor a 6 (seis) o estar ausente, el alumno aprobará la cursada de la materia y quedará habilitado para rendir un examen final en carácter de alumno regular.

Aprobación de la cursada en carácter regular: aquellos alumnos que habiendo rendido las dos instancias de evaluación parcial hayan obtenido un puntaje promedio entre 4 (cuatro) y 5 (cinco) aprobarán la cursada de la materia y quedarán habilitados para rendir un examen final de la materia en carácter de alumno regular.

Acceso a instancia de recuperación: en caso de no quedar encuadrado en los casos anteriores o de mediar ausencia sin justificación en alguna de las instancias de evaluación parcial, el alumno tendrá la posibilidad de rendir un recuperatorio global. Si en el mismo obtiene un puntaje mayor o igual a 4 (cuatro), aprobará la cursada de la materia y quedará habilitado para rendir un examen final en carácter de alumno regular. Si obtiene una nota menor a 4 (cuatro), desaprobará la materia y deberá recursarla.

Los exámenes en las instancias de evaluación parcial serán escritos y de carácter teórico práctico. La evaluación integradora será de carácter oral, individual o grupal y constará de un análisis de caso real de alguno de los temas propuesto en la materia.

Para alcanzar un mínimo de 4 (cuatro) puntos en una evaluación, el alumno deberá haber realizado correctamente el 50% del examen; en tanto que un puntaje de 6 (seis) puntos se corresponderá con el 60% de la evaluación realizada correctamente.

La ausencia a cualquiera de las instancias de evaluación será tratada de acuerdo con lo establecido por el mencionado Reglamento de Enseñanza y Promoción.

10. CONTENIDOS A REVALIDAR

Los contenidos que deberán ser revalidados por los alumnos sometidos a dicho proceso son los mencionados en el punto 6 (Propuesta de Contenidos). Cabe destacar que el proceso de revalidación comienza a partir del cumplimiento de los 10 (diez) años de aprobación de una asignatura sin haber alcanzado la titulación. Esto rige para aquellos alumnos que no se encuentren en el Programa de Incentivo a la Graduación o que incluidos, no pudieron cumplir con los requisitos de este.

11. BIBLIOGRAFÍA

En el diseño de este programa se ha procurado seleccionar una bibliografía actualizada y pertinente para el estudio de los contenidos de la asignatura. Sin embargo, es importante señalar que, a pesar del esfuerzo por incorporar fuentes recientes, en algunos casos no existen ediciones actuales de los libros clásicos que fundamentan el estudio de la temática. Estos textos, aunque de publicación más antigua, siguen siendo

esenciales para comprender los pilares teóricos y metodológicos del área. No obstante, oportunamente se complementará con materiales más recientes que permitan un enfoque integral y actualizado del tema como, por ejemplo, artículos publicados en revistas científicas. A continuación, se distingue entre bibliografía obligatoria y complementaria:

Obligatoria:

Akerlof, G. A., & Shiller, R. J. (2010). *Animal spirits: How human psychology drives the economy, and why it matters for global capitalism*. Princeton University Press.

Aliprantis, C. D., & Chakrabarti, S. K. (2010). *Games and decision making* (2da Ed.). Oxford University Press.

Bebczuk, R. N. (2003). *Asymmetric information in financial markets: introduction and applications*. Cambridge University Press.

Cerdá, E., Jimeno, J. L., & Pérez, J. (2004). *Teoría de juegos*. Madrid: Pearson.

Fontaine, E. R. (2008). *Evaluación social de proyectos*. Pearson.

Gibbons, R. (1992). *Un primer curso de teoría de juegos*. Antoni Bosch Editor.

Gilovich, T., Griffin, D., & Kahneman, D. (Eds.). (2002). *Heuristics and biases: The psychology of intuitive judgment*. Cambridge University Press.

Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio*. Debate.

Mokate, K., & Castro, R. (2018). *Evaluación económica y social de proyectos de inversión*. (2da ed.). Universidad de los Andes.

Osborne, M. J. (2004). *An Introduction to Game Theory*. Oxford University Press.

Sapag Chain, N., Sapag Chain, R., & Sapag, J. M. (2014). *Preparación y evaluación de proyectos*. Mc Graw Hill.

Thaler, R. & Sunstein, C. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*.

Varian, H. R. (2016). *Microeconomía intermedia: un enfoque actual*. Alpha Editorial.

Complementaria:

Chevalier-Roignant, B., & Trigeorgis, L. (2011). *Competitive strategy: Options and games*. MIT Press.

Cortada de Kohan, N., & Macbeth, G. (2006). *Los sesgos cognitivos en la toma de decisiones*.

Dixit, A., & Nalebuff, B. (2008). *Teoría de juegos para las ciencias económicas*. Antoni Bosch Editor.

Dixit, A., Skeath, S. & McAdams, D. (2021). *Games of strategy* (5th ed.). W. W. Norton & Company.

Karlin, A. and Peres, Y. (2017). *Game Theory, Alive*. American Mathematical Society.

Mesterton-Gibbons, M. (2019). *An introduction to game-theoretic modelling*. American Mathematical Society.

Mokate, K. M. (2004). Evaluación financiera de proyectos de inversión. Alpha Editorial.

Osborne, M. J., & Rubinstein, A. (1994). Un Curso de Teoría de Juegos. MIT Press.

Rasmusen, E. (2007). Juegos e información: una introducción a la teoría de juegos. Blackwell Publishing.

Tadelis, S. (2013). Game Theory: An Introduction. Princeton University Press.

Tommasi, M., & Ierulli, K. (Eds.). (1995). The new economics of human behaviour. Cambridge University Press.