

PLANEACIÓN DEL CURSO: *Teoría de Juegos*

INFORMACIÓN GENERAL

Clave: 2132015

Horario: martes , miércoles y viernes : 8:00-10:00 ; salón: C210

Nombre y cubículo del profesor: Raúl Montes de Oca, AT-203

Horario de asesorías del profesor: martes y jueves de 15:00 a 16:00

INFORMACIÓN SOBRE EL CURSO

Objetivo

Al finalizar el curso el alumno será capaz de:

- (a) Discernir el esquema general de la teoría de juegos y sus aplicaciones.
- (b) Expresar en forma oral y escrita los procedimientos y algoritmos utilizados así como sus conclusiones.

Temario

- Juegos matriciales
- Juegos Bimatriciales
- Juegos Dinámicos

Bibliografía

- D.G. Luenberger, Linear and Nonlinear Programming, Addison Wesley, 1984
- J. Webb, Game Theory: Decisions, Interaction and Evolution, Springer, 2007
- J. Pérez, J.L. Jimeno y E. Cerdá, Teoría de Juegos, Prentice Hall, 2004
- I.V. Shikin, Introducción a la Teoría de Juegos, Editorial URSS, 2003

EVALUACIÓN

Durante el curso se tendrán 3 exámenes. Dos de éstos serán parciales y el tercero será un examen global. El 90% de la calificación final de un alumno se obtendrá como el máximo entre el promedio de los parciales y la calificación obtenida en el examen global. El 10% restante de la calificación final corresponderá a las tareas y a las participaciones durante el curso. La escala de calificación final será: 6-7.3: S; 7.4-8.7: B; 8.8-10: MB.