

PLANEACIÓN DEL CURSO: Teoría de Juegos (22-O)

INFORMACIÓN GENERAL

Clave de la u.e.a.: 2132015

Horario: de 10-12, lunes(E206), martes(B204) y miércoles(B112)

Nombre del Profesor: Raúl Montes de Oca (AT-203);
e-mail: momr@xanum.uam.mx

Asesorías: previa cita

INFORMACIÓN SOBRE EL PROGRAMA

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

- Modelos de decisiones
- Procesos de decisiones
- Juegos estáticos
- 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

MODALIDAD Y EVALUACIÓN

- Se realizarán dos evaluaciones parciales y una evaluación global (si el promedio de las dos evaluaciones no es aprobatorio o si se desea aumentar su calificación renunciando al promedio aprobatorio).
- Las tareas periódicas son un punto extra o décimas correspondientes sobre el promedio de las dos evaluaciones o de la evaluación global.
- La escala de calificación será: **S**: 6-7.3; **B**: 7.4-8.7; **MB**: 8.8-10.
- Una vez concluido el proceso de evaluación, no se podrá renunciar a su calificación.
- No se aceptan oyentes.