

En este curso se desarrollan los fundamentos de la teoría microeconómica. El curso se divide en tres partes. En la primera, se cubren modelos de comportamiento de consumidores y productores bajo competencia perfecta, el modelo de equilibrio general de Arrow-Debreu. En la segunda parte se cubren las nociones básicas de teoría de juegos, incluyendo modelos dinámicos y modelos de información incompleta. Finalmente, se concluye con una introducción a la economía de la información.

El curso asume conocimientos básicos de microeconomía intermedia y algún nivel de sofisticación matemática (optimización multivariada con restricciones, elementos de topología en  $\mathbb{R}^N$ , y comprensión de probabilidades y estadística). El curso está diseñado para alumnos del Magister en Economía Aplicada, así como para estudiantes avanzados en su pregrado de ingeniería.

El curso tendrá entre 6 y 8 tareas, 2 controles, un examen final, y lecturas complementarias. La nota final del curso se calcula como

$$NF = 20\%C1 + 20\%C2 + 40\%Examen + 20\%Tareas$$

donde la nota de tareas se calcula como el promedio de las 6 mejores tareas. Todas las tareas serán corregidas y discutidas por los auxiliares y se recomienda trabajar en ellas de manera sistemática. Los controles y el examen se basarán en las cátedras, las auxiliares, las lecturas, y las tareas. Se recomiendan los siguientes textos.

- Kreps, D., *A Course in Microeconomic Theory*, 1995
- Mas Collé, A., M. Whinston y J. Green, *Microeconomic Theory*, 1995
- Jehle G. y P.J. Reny, *Advanced Microeconomic Theory*, 2000
- Fudenberg, D., y J. Tirole, *Game Theory*, 1991

Se cubrirán los siguientes tópicos:

### **Parte I: Consumidores, productores, y equilibrio de mercado (12 cátedras)**

1. Teoría del consumidor (5 clases): Problema del consumidor, preferencias reveladas, demanda Marshalliana, demanda Hicksiana, estática comparativa y dualidad, bienestar del consumidor, decisiones bajo incertidumbre
2. Teoría del productor (2 clases): Conjuntos de producción y tecnología, maximización de utilidades, minimización de costos, oferta y equilibrio
3. Equilibrio general (5 clases): Conceptos y definiciones, equilibrio parcial, teoremas del bienestar, existencia de equilibrio, equilibrio con producción y aplicaciones

## **Parte II: Teoría de Juegos** (12 cátedras)

1. Juegos en forma normal (5 clases): Estrategias dominadas, equilibrio de Nash, existencia de equilibrio de Nash, estrategias mixtas, refinamientos, aplicaciones
2. Juegos de información incompleta (2 clases): Formulación, equilibrio Bayesiano, aplicaciones
3. Juegos en forma extensiva (5 clases): Información perfecta e imperfecta, inducción reversa, equilibrio perfecto en subjuegos, principio de la desviación por única vez, aplicaciones

## **Parte III: Economía de la Información** (4 cátedras)

1. Selección adversa (2 clases): El mercado de los limones, filtros (screening)
2. Riesgo moral (2 clases): Modelo de agente-principal, racionamiento del crédito