

Teoría de Juegos

Duración: ½ materia

Cátedra: Marcelo Kuperman

Forma de evaluación: Informe final y examen oral

1. Teoría de juegos. Juegos de Forma Normal. Estrategias Equilibrio de Nash.
2. Juegos de 2x2. Dilemas sociales
3. Juegos evolutivos. Estrategias evolutivamente estables. Estrategias dominantes
4. Dinámica de replicador. Dinámica de imitación. Otras dinámicas
5. Juegos adaptativos.
6. Juegos asimétricos.
7. Aplicaciones. Juegos en redes complejas

Bibliografía:

R. Axelrod. The evolution of cooperation. (Basic Books. 1984)

R. Axelrod The complexity of cooperation: Agent-based (Princeton University Press, 1997)

K. Binmore. Rational Decisions. (Princeton University Press, 2009)

J. Hofbauer and K. Sigmund, Evolutionary games and population dynamics. (Cambridge, 1998)

P. Straffin. Game theory and strategy. (Mathematical Association of America, 1993)

G. Szabó, G. Fáth, Evolutionary games on graphs. Physics Reports 446 (2007) 97 – 216

Evaluación: La materia se evaluará por medio de trabajos prácticos que los alumnos deberán entregar y un final oral, donde además se deberá presentar una propuesta de modelo asociado a los temas tratados en el curso, analizado mediante los esquemas matemáticos presentados durante el cursado de la materia.