



GRADO:	ECONOMÍA
ASIGNATURA:	ECONOMÍA DE LA INFORMACIÓN
CURSO:	4º

OBJETIVOS:	<p>La economía de la información es una rama de la teoría microeconómica que estudia los efectos de la información, o la falta de la misma, en las decisiones económicas. Por tanto, esta asignatura se engloba en el módulo de “Análisis Económico”, concretamente a la materia de “Microeconomía” del grado en Economía impartido en la Universidad de Oviedo.</p> <p>La asignatura está dividida en dos partes. En primer lugar, la teoría de juegos que incluye juegos con información perfecta y completa. En segundo lugar, el estudio de las asimetrías de información y sus implicaciones para la teoría de los contratos, incluidos los fallos de mercado. Los modelos de información asimétrica analizan situaciones en que los agentes no tienen la misma información a la hora de tomar decisiones. Ejemplos de este problema son la selección adversa y el riesgo moral. Por último se realiza un análisis introductorio de la teoría de las subastas y otros temas que presentan asimetrías de información.</p>
RESUMEN DE CONTENIDOS:	<p>1ª PARTE: JUEGOS CON INFORMACIÓN COMPLETA</p> <p>TEMA 1: Introducción a la teoría de juegos</p> <p>TEMA 2: Juegos simultáneos con información completa</p> <p>TEMA 3: Juegos secuenciales con información completa</p> <p>2ª PARTE: INFORMACIÓN INCOMPLETA</p> <p>Tema 4. Introducción a los juegos con información incompleta</p> <p>Tema 5. Riesgo moral y selección adversa</p> <p>Tema 6. Subastas y juegos de negociación</p>
CONTEXTUALIZACIÓN EN EL GRADO:	La asignatura complementa los conocimientos de teoría económica, fundamentalmente Microeconomía.