

Microeconomía

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ECONOMÍA Y FINANZAS

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO

Este documento puede utilizarse como documentación de referencia de esta asignatura para la solicitud de reconocimiento de créditos en otros estudios. Para su plena validez debe estar sellado por la Secretaría de Estudiantes UIMP.



DATOS GENERALES

Título asignatura

Microeconomía

Código asignatura

102661

Curso académico

2023-24

Planes donde se imparte

[MÁSTER UNIVERSITARIO EN ECONOMÍA Y FINANZAS](#)

Créditos ECTS

6

Carácter de la asignatura

OBLIGATORIA

Duración

Cuatrimestral

Idioma

Inglés

CONTENIDOS

Contenidos

Esta asignatura estudia el comportamiento de los agentes microeconómicos fundamentales (consumidores y productores) y revisa los principales resultados de la teoría del equilibrio general competitivo. Así mismo, el curso supone una introducción rigurosa de la teoría de juegos con información completa.

COMPETENCIAS

Generales

G1 - Demostrar unos sólidos conocimientos de teoría económica y de las técnicas económicas, econométricas y computacionales relevantes.

G2 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con el estudio de la economía y las finanzas.

G3 - Integrar sus conocimientos y estar capacitado para formular juicios a partir de una información incompleta o limitada, que incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios económicos.

G4 - Analizar de forma crítica, evaluar y sintetizar ideas nuevas y complejas en relación con teorías y metodologías empíricas en el ámbito de la economía.

G5 - Diseñar y llevar a cabo un proyecto de investigación con un alto nivel académico, formulando hipótesis razonables, en el área de la economía.

G6 - Presentar oralmente trabajos científicos y técnicos en economía, a públicos especializados y no especializados, de un modo claro y sin ambigüedades.

G7 - Elaborar adecuadamente composiciones escritas y redactar proyectos de trabajo o artículos científicos.

G8 - Organizar y planificar su propio trabajo, fomentando la iniciativa y el espíritu emprendedor.

G9 - Integrarse en grupos de trabajo dedicados a proyectos de investigación económica.

G10 - Demostrar capacidad de estudio, síntesis y autonomía suficientes para, una vez finalizado el Máster, llevar a cabo una tesis doctoral en el área de la economía.

Específicas

EO7 - Conocer las teorías y los modelos avanzados de la Macroeconomía moderna.

ET2 - Conocer en profundidad el comportamiento de los agentes microeconómicos fundamentales, consumidores y productores, y los principales resultados de la teoría del equilibrio general competitivo. Poseer conocimientos básicos de la teoría de juegos con información completa.

ET3 - Conocer los principales modelos de la moderna economía de la información, a partir del análisis de la elección en condiciones de incertidumbre y de la teoría de juegos con información incompleta.

ET4 - Contar con conocimientos básicos de macroeconomía a través del análisis de la estructura y las implicaciones de los principales modelos de referencia.

ET5 - Contar con los conocimientos estadísticos necesarios para poder seguir los cursos de econometría y los temas con contenido estadístico de los otros cursos del Máster, en lo relativo a los conceptos básicos de la teoría de la probabilidad, inferencia y teoría asintótica, con especial referencia a los modelos de regresión.

ET6 - Conocer los principales modelos y métodos de estimación e inferencia usados en la econometría, tanto para datos de series temporales como de corte transversal y de panel.

PLAN DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Denominación	Número de horas	% Presencialidad
Clases teóricas		100
Clases prácticas		100
Estudio del contenido teórico del curso		0
Resolución de ejercicios prácticos		0
Preparación de presentaciones en clase		40

Metodologías docentes

Clases teóricas
Ejercicios
Elaboración de ensayos
Discusión en clase de trabajos presentados por los alumnos

Resultados de aprendizaje

Conocer de forma rigurosa y completa los principales métodos matemáticos empleados en economía.

Conocer en profundidad el comportamiento de los agentes microeconómicos fundamentales, consumidores y productores, y los principales resultados de la teoría del equilibrio general competitivo. Poseer conocimientos básicos de la teoría de juegos con información completa.

Conocer los principales modelos de la moderna economía de la información, a partir del análisis de la elección en condiciones de incertidumbre y de la teoría de juegos con información incompleta.

Contar con conocimientos básicos de macroeconomía a través del análisis de la estructura y las implicaciones de los principales modelos de referencia.

Contar con los conocimientos estadísticos necesarios para poder seguir los cursos de econometría y los temas con contenido estadístico de los otros cursos del Máster, en lo relativo a los conceptos básicos de la teoría de la probabilidad, inferencia y teoría asintótica, con especial referencia a los modelos de regresión.

Conocer los principales modelos y métodos de estimación e inferencia usados en la econometría, para datos tanto de series temporales como de corte transversal y de panel.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Descripción del sistema de evaluación

Denominación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Ejercicios	0.05	0.3
Presentaciones	0.05	0.15
Exámenes	0.7	0.95

Calendario de exámenes

- Calendario académico

PROFESORADO

Profesor responsable

Caruana Húder, Guillermo

Catedrático de Economía, Boston University

Profesor de Economía

Centro de Estudios Monetarios y Financieros (CEMFI)

Profesorado

Profesor Responsable de la asignatura

HORARIO

Horario

Lunes (09:30 - 13:00), y jueves (11:30 - 13:00)

BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

Bibliografía

Bibliografía básica

- A. Mas-Colell, M. Whinston and J. Green (1995), *Microeconomic Theory*, Oxford University Press. (MWG)
 D. Kreps (1991), *A Course in Microeconomic Theory*, Harvester Wheatsheaf.
 H. Varian (1992), *Microeconomic Analysis*, 3rd edition, W. W. Norton and Company.

Game Theory

- R. Gibbons (1992), *A Primer in Game Theory*, Harvester Wheatsheaf. (also available in Spanish).
 M. Osborne (2004), *An Introduction to Game Theory*, ch. 1-7.
 K. Binmore (1991), *Fun and Games*, D.C. Heath.
 D. Fudenberg and J. Tirole (1991), *Game Theory*, MIT Press, ch 1-5.

1 Consumer Choice and Demand Theory (2.5 weeks)

1. Objects of choice, Constraints and Preferences.
2. Utility Maximization: Walrasian Demand and the Indirect Utility Function.
3. Expenditure Minimization: Hicksian Demand and the Expenditure Function.
4. Main Results. Duality

References:

- MWG 1.B, 2.B-D, and 3.A-H.
 A. Deaton and J. Muellbauer (1980), *Economics and Consumer Behaviour*, Cambridge University Press, ch. 1 and 2.
 J. Green and W.P. Heller (1981), "Mathematical Analysis and Convexity with Applications to Economics", *Handbook of Mathematical Economics*, ch. 1.

2 Other Demand Topics (1.5 weeks)

1. Excess Demand Functions.
2. Intertemporal Choice: Consumption, Saving and Interests Rates.
3. Composite Good Theorem.
4. The neoclassical model of labour supply.
5. Compensating Variation, Equivalent Variation and Consumer Surplus.
6. Aggregated Demand Theory.

References:

- A. Deaton and J. Muellbauer op. cit., ch. 4, 5, 6, 7, 8, 12.
 MWG 3.I and 4.A,B and D.
 G. Becker (1993), "Nobel Lecture: The Economic Way of Looking at Behavior", *Journal of Political Economy*, pg. 385-409.

3 Production Theory (1 week)

1. Objects of choice, Constraints and Preferences.
2. Profit Maximization: Supply Correspondence and Profit Function.
3. Cost Minimization: Conditional Factor Demand Correspondence and Cost Function.
4. Production Aggregation.
5. What is a Firm?

References

MWG 5.A, B, C, D, E and G.

D. Kreps op. cit., ch. 7 and 19.

R. H. Coase (1937) \The nature of the Firm, "Economica N. S. Reprinted by Williamson and Sidney; \The Nature of the Firm: Origins, evolution, and development." Oxford University Press, 1991, pages 18-33.

4 General Equilibrium Theory and the Fundamental Theorems of Welfare Economics (2 weeks)

1. Definitions. Pareto Efficiency and Competitive Equilibrium Concepts.
2. Pure Exchange Economy: Edgeworth Box..
3. Competitive Equilibrium Existence.
4. First and Second Fundamental Theorems of Welfare Economics.
5. Uniqueness.

References

MWG 15.B and C; MWG.16.A-D and G; and 17.A-C, E and F.

G. Debreu (1959), The Theory of Value, Antoni Bosch.

K. Arrow and F. Hahn (1971), General Competitive Analysis. Holden Day.

5 Static Games of Complete Information (1 week)

1. Introduction and Definitions.
2. Solution Concepts. Nash Equilibrium.
3. Existence of a Nash Equilibrium.
4. Applications.

References

Gibbons ch. 1.

MWG 8.A,B,D. Read 8.C and 8.F

Osborne ch. 2-4.

Fudenberg and Tirole ch. 1 and 2 (pretty advanced for us).

6 Dynamic Games of Complete Information (2 weeks)

1. Extended Form Games.
2. Subgame Perfect Equilibrium.
3. Repeated Games: Basic Results and Applications.

References

Gibbons ch. 2.

MWG 7.C, 9.B.

Osborne ch. 5-7.

Fudenberg and Tirole cap. 3,4 and 5 (advanced).

Greif, Milgrom and Weingast (1994) "Commitment and Enforcement. The case of the Merchant Guild," Journal of Political Economy.