

Economía de la Información, TE2398

Departamento de Economía y Finanzas
Universidad de Guanajuato

Enero, 2009

Prof. Antonio Jiménez Martínez
Campus UCEA-Marfil
Frac. I, El Establo
36250 Guanajuato, MEXICO

Oficina: E-64
Tel: 473-735-2925 (Extn. 2898)
Email: antonio.jimenez@ugto.org
<http://antoniojimenezmartinez.synthasite.com>

1. Objetivo y contenido del curso

En este curso estudiaremos modelos que describen interacciones entre agentes económicos cuando la información que tienen es asimétrica. El curso se enfocará tanto en la interpretación intuitiva de las situaciones económicas como en su análisis formal.

El contenido de este curso nos permitirá estudiar el comportamiento estratégico de los agentes en situaciones como contratación de trabajadores o seguros y compra de bienes cuando los individuos tienen distinta información. Comparemos los equilibrios que alcanzan los agentes con las situaciones socialmente deseables.

Esta materia tiene un enfoque de análisis parcial y usa con frecuencia herramientas de Teoría de Juegos. El papel de los incentivos como instrumento para coordinar decisiones en sociedad será estudiado con detalle.

Adicionalmente, introduciremos el análisis de Teoría de la Implementación y Diseño de Mecanismos.

2. Bibliografía

Las notas de clase y los problemas discutidos y resueltos en clase serán la principal referencia para seguir el curso.

La bibliografía que principalmente seguiremos consiste en el libro

MACHO-STADLER, I., AND PÉREZ-CASTRILLO, J. D. (1997): *An Introduction to the Economics of Information*, Oxford University Press,

y el artículo

JACKSON, M. O. (2001): “A Crash Course in Implementation Theory,” *Social Choice and Welfare*, 18: 655-708.

Adicionalmente, otros manuales de referencia idóneos para el seguimiento del curso son:

BOLTON, P. AND M. DEWATRIPONT (2005): *Contract Theory*, The MIT Press.

HIRSHLEIFER J. AND J. G. RILEY (1992): *The Analytics of Uncertainty and Information*, Cambridge Surveys of Economic Literature.

MAS-COLELL, A., WHINSTON, M. D., AND J. GREEN (1995): *Microeconomic Theory*,

Oxford University Press.

RASMUSEN, E. (1998): *Games and Information Theory*, Blackwell Publishers.

Bibliografía adicional puede ser indicada a lo largo del curso.

3. Sistema de evaluación

Realizaremos muchos problemas en el pizarrón, que no serán evaluados individualmente para la nota, pero sí me darán una idea de la evolución del grupo. Habrá un sencillo y breve examen, aproximadamente cuando llevemos 2/3 del curso, sobre cuestiones muy básicas de la materia, que me permitirá verificar hasta que punto los conceptos más básicos han sido comprendidos y estudiados. Contará un 25 % de la nota final.

Adicionalmente, se dará a elegir un artículo, de entre un conjunto de artículos relevantes en los tópicos vistos en clase, para su presentación. Cada presentación durará 30-45 minutos. La presentación incluirá un estudio en el que los resultados del artículo elegido sean analizados y relacionados con un problema concreto de la economía real. Esta presentación contará el 75 % restante de la nota final.

4. Syllabus

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Los elementos del problema
- 1.2. Tipos de problemas de información asimétrica
 - 1.2.1. Riesgo moral
 - 1.2.2. Selección adversa
 - 1.2.3. Señalización
- 1.3. El Modelo Base y contratos con información simétrica

2. RIESGO MORAL (ACCIÓN OCULTA)

- 2.1. El problema de riesgo moral
- 2.2. Cuando el Agente elige entre dos niveles de esfuerzo
- 2.3. El enfoque de “condiciones de primer orden”
- 2.4. Caso sencillo con un continuo de niveles de esfuerzo
- 2.5. Ilustración geométrica del problema de riesgo moral
- 2.6. Aplicaciones y Ejercicios

3. SELECCIÓN ADVERSA (INFORMACIÓN OCULTA)

- 3.1. El problema de selección adversa
- 3.2. Cuando los Principales compiten por los Agentes
- 3.3. Selección adversa con un continuo de posibles tipos
- 3.4. Modelo de Mercado de Trabajo à la Akerlof (1970)
- 3.5. Aplicaciones y Ejercicios

4. SEÑALIZACIÓN

- 4.1. Modelo de Educación de Spence (1973)

4.2. El contenido informativo de los contratos

4.3. Aplicaciones y Ejercicios

5. A CRASH COURSE IN IMPLEMENTATION THEORY

5. Horario de asesorías

Por determinar conjuntamente con los estudiantes.

6. TEMA 0: LAS REGLAS DEL JUEGO

Para un desarrollo fluído de las clases las siguientes reglas del juego son obligatorias.

(1) Se requiere puntualidad para el comienzo de las clases, el aula se cerrará 10 minutos después del comienzo de la clase.

(2) Habrá un descanso a la mitad, aproximadamente, de cada clase, de unos 10-15 minutos de duración. Los asistentes a clase sólo podrán entrar y salir de la misma antes de comenzar la clase, en ese descanso, y al finalizar la clase. No podrá volver a entrar a clase quien la abandone fuera de esos tiempos.

(3) No se podrá manipular aparato electrónico en clase en ningún momento, tal como celular, agenda electronica, pseudo-walkie-talkie, portátil, etc. Quien sea sorprendido con uno de esos aparatos, deberá abandonar la clase sin previo aviso.

(4) Se sugiere que la materia comience a estudiarse desde el primer día de clase. Se anima a los estudiantes a preguntar dudas activamente en clase, en horas de asesoría o cualquier otra que el profesor este disponible, en cualquier momento del semestre, a excepción de los 2 días previos al examen de contenidos mínimos o de la semana previa a la presentación del artículo. En esas fechas no se atenderán dudas.

(5) Quien sea sorprendido “haciendo trampas” en un examen (es decir, defraudando la confianza del Departamento de Economía y Finanzas y la del resto de sus compañeros) suspenderá, sin previo aviso, la asignatura.