PROGRAMA DE ASIGNATURA

Nombre de la Asignatura: Organización industrial y teoría de juegos
Código: INGI 228-20

Identificación general			
Docente responsable Correo electrónico	Dr. Carlos Pitta carlos.pitta@uach.cl	Docentes colaboradores Correo electrónico	
Horario y sala de clases	Lunes 08:10 a 09:40 hrs. – Sala 105 Miércoles 09:50 a 11:20 hrs. – Sala101 Viernes 14:50 a 16:20 hrs. – Sala102 Horario de consulta (previa coordinación por correo electrónico): xxx		
Año y semestre	2026 - I Semestre		

Antecedentes de la asignatura, según proyecto curricular de la carrera								
Unidad Académica	Instituto de Economía // Instituto de Gestión e Industria		Carrera	Ingeniería Comercial		Semestre en plan de estudios		9
Asignaturas- requisito (con código)	IECO173-14 // INGI 196-20 - MICROECONOMÍA II IECO203-14 // INGI 209-20 - MACROECONOMÍA II IECO215-14 // INGI 218-20 - ECONOMÍA DE RECURSOS NATURALES					Créditos SCT-Chile		4
Horas cronológicas semestre	Teóricas presenciales	51	Prácticas presenciales	25,5	Trabajo Autónomo	38,25	Total	114,75
Ciclo formativo	Bachillerato		Licenciatura		Profesional	x		
Área de formación	Especialidad	x	General		Vinculante-profesional		Optativa	
Descripción de la asignatura	La asignatura de Organización Industrial y Teoría de Juegos tiene como principal propósito que los y las estudiantes comprenden y apliquen distintos modelos de interacción estratégica realizada por los agentes económicos, con la finalidad de optimizar sus objetivos, bajo condiciones diversas de temporalidad y de disponibilidad de información.							

Aporte de la asignatura al Perfil de Egreso, según proyecto curricular de la carrera								
Competencias	Nivel de dominio que alcanza la competencia en la asignatura							
-Específicas: Competencia 1: Evaluar las variables económicas, políticas, legales, sociales y tecnológicas del entorno, para la toma de decisiones en la organización con una mirada sistémica. Competencia 2: Diseñar planes estratégicos para organizaciones con distintos niveles de complejidad, adaptando modelos y metodologías a los diversos contextos. Competencia 4: Integrar herramientas y técnicas de gestión en los procesos de toma de decisiones organizacionales. Competencia 7: Diseñar metodologías de consultoría e implementación, para el desarrollo de las organizaciones. Competencia 9: Utilizar las herramientas lingüísticas de los idiomas inglés y español, con el propósito de comunicarse efectivamente en un contexto global.	Básico		Medio		Superior		Avanzado	x x x X x
-Genéricas: G1: Emplear el idioma Inglés de manera funcional al ámbito profesional e interprofesional del Ingeniero Comercial. G2: Emplear el idioma Castellano, de forma oral y escrita, para un adecuado desenvolvimiento profesional e interprofesional, en el ámbito del Ingeniero Comercial.	Básico		Medio		Superior	x x	Avanzado	
-Sello: S2: Demostrar compromiso con la calidad y la excelencia, en el contexto del desarrollo personal y profesional del Ingeniero Comercial. S3: Demostrar compromiso con la libertad y el respeto por la diversidad, en el contexto del desarrollo personal y profesional del Ingeniero Comercial. S4: Evidenciar habilidades para trabajar en forma autónoma, en el contexto del desarrollo personal y profesional del Ingeniero Comercial. S5: Actuar con responsabilidad social, en el contexto personal y profesional de la carrera de Ingeniero Comercial.	Básico		Medio		Superior	x x x x	Avanzado	

Programación por Unidades de Aprendizaje					
Unidades de Aprendizaje	**Resultados de aprendizaje Es capaz de…**	**Estrategias de enseñanza y aprendizaje**	**Estrategias de evaluación de los aprendizajes y ponderación**	**Horas presenciales**	**Horas de trabajo autónomo**
Unidad I: Introducción al curso Profesor: Dr. Carlos Pitta Semanas: 01 – 02 **Contenidos:** 2.1. Clase Magistral 2.2. Introducción al Análisis Económico 2.3. Principios y Métodos.	Recapitular y comprender la importancia metodología en ciencia económica, así como la naturaleza del subcampo de la Organización Industrial.	Investigación bibliográfica. Técnicas de Observación. Exposiciones docentes.	Solemne 01 (35%) Solemne 02 (35%) Tareas (10%) Disertaciones (20%)	**12**	**6**
Unidad II: Teoría de Juegos Profesor: Dr. Carlos Pitta Semanas: 03 – 08 **Contenidos:** 1.0.- Introducción: - Representación de un Juego. 1.1.- Juegos Estáticos con Información Completa: - Concepto de Equilibrio de Nash simple - Algoritmos: dominancia estratégica, mejor respuesta, en estrategias mixtas. 1.2.- Juegos Dinámicos (y evolutivos) con Información perfecta (y completa): - Nuevo equilibrio: de Nash perfecto (en subjuegos) - Algoritmos: Backward Induction.	Reconocer los conceptos y aplicaciones relacionados con la “TEORÍA DE JUEGOS”.	Exposiciones docentes. Lectura y análisis de documentos. Observación y análisis de noticias del ámbito económico.	Solemne 01 (35%) Solemne 02 (35%) Tareas (10%) Disertaciones (20%)	**24**	**16**
Unidad III: Organización Industrial. Profesor: Dr. Carlos Pitta Semanas: 09 – 17 **Contenidos:** 3.1. Estructura de Mercados (Cap 04*). 3.2. Política de Precios (Cap 06*). 3.3. Información asimétrica (Cap 09*). 3.4. Modelos de Monopolio (apuntes) 3.5. Modelos de Oligopolio (Cap 14*)	Comprender e identificar los temas fundamentales que conforman la disciplina de la organización industrial. Aplica conocimientos técnicos adquiridos en la resolución de situaciones de competencia imperfecta, enfatizando los detalles técnicos, en la manera que lo	Investigación bibliográfica con aplicación a la realidad. Debates. Técnicas de observación. Exposiciones docentes.	Solemne 01 (35%) Solemne 02 (35%) Tareas (10%) Disertaciones (20%)	**40**	**24**

3.6. Colusión (Cap 17*) 3.7. Regulación (Caps 23* y 24*) * Del texto base, **Tarziján (2012)**	hace la autoridad económica en sus criterios de política.	Exposición alumnos.			
			Total	**76**	**46**

Requisitos de aprobación

Porcentaje de asistencia:

Asistencia a clases - 70% OBLIGATORIA

Evaluaciones:

Nro. de Evaluación	Tipo de Evaluación	Unidades Para Evaluar	Porcentaje de la Evaluación	Fecha
1	Solemne 01	I, II, III	35%	
2	Solemne 02	I, II, III	35%	
4	Tareas	Toda la materia del Semestre	10%	
5	Disertaciones	Toda la materia del Semestre	20%	
Sustitutiva		Toda la materia del Semestre	35%	

El curso contempla la preparación y presentación de casos de estudio por grupos, para la constitución de la tercera nota (30%). Los detalles de los grupos y casos serán discutidos en clase.

Otros:

- Nota de Aprobación Asignatura: 4,0
- La Prueba Sustitutiva tienen derecho a darla todos los estudiantes que no hayan asistido a alguna de las Evaluaciones Parciales o que quieran sustituir alguna Evaluación rendida (se destaca que es una prueba que sustituye una nota).
- Sólo se puede sustituir una evaluación.
- La Prueba Sustitutiva es de carácter acumulativo.
- Si algún estudiante no realiza dos o más de las Evaluaciones Parciales durante el semestre, la Prueba Sustitutiva reemplazará la Evaluación Parcial que el estudiante decida sustituir (para tal efecto deberá indicar en la Prueba Sustitutiva que rinda cual nota es la que sustituye, de no hacerlo se asumirá que es la con peor nota).
- La Prueba Sustitutiva, es para sustituir sólo las Evaluaciones parciales rendidas en sala; esto es, pruebas con una ponderación del 30%, no es para sustituir Controles de Lectura ni otras evaluaciones.
- La asignatura NO contempla examen final, ni de segunda convocatoria.
- **EL USO DE TELÉFONOS CELULARES U OTROS DISPOSITIVOS DURANTE LAS PRUEBAS QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO.**
- Para las diversas evaluaciones, queda ESTRICTAMENTE PROHIBIDO EL USO Y PRESENCIA de cualquier dispositivo electrónico, gomas de borrar, correctores, estuches o cualquier otro elemento. Sólo debe estar su prueba (u otro medio de evaluación) y un lápiz de tinta (sólo de tinta). NO SE DEBEN SEPARAR LAS HOJAS de las Pruebas. El no cumplir con lo señalado, será considerado como medio para REALIZAR COPIA o FRAUDE. Si es sorprendido con alguno de estos elementos o en algunas de las condiciones mencionadas (independientemente de cuál sea); o bien, alguno de ellos está a su alcance, su prueba se retirará y se le calificará con un uno (1.0).

- Mochilas, vestimenta u otros elementos, deben quedar bajo la pizarra de la sala y lejos del alcance de la persona que está siendo evaluada (no debe haber nada, en respaldo, bajo o cerca de las sillas).
- Con el fin de no interrumpir el trabajo de quienes han llegado oportunamente a rendir sus pruebas, a los 15 minutos de iniciada cualquier tipo de evaluación, se negará el acceso a toda(o) estudiante; siempre y cuando nadie se haya retirado antes; esto es, se establece como máximo un atraso de 15 minutos para acceder a la sala cuando se está realizado algún tipo de evaluación.
- Para la presentación de los casos de estudio –si correspondiera- el profesor formará, de manera aleatoria los grupos de trabajo en función del número de alumnos y la distribución de los casos y artículos. La constitución de los grupos se dará a conocer oportunamente.

Recursos de aprendizaje

Bibliografía:

Unidad I y II:

- Apuntes de clases, profesor del ramo. è **Texto Base**
- Pérez, J., J.L. Jimeno & E. Cerdá. Teoría de Juegos. Ed. Pearson (Prentice-Hall), Madrid, España, 2004.
- Vega, F. Economía y Juegos. Ed. Antoni Bosh, 2000.
- Tarziján, J. y Paredes, R. Organización Industrial para la estrategia empresarial. 3ra Edición. Pearson, Chile, 2012.
- Gardner, R. Juegos para Empresarios y Economistas. Ed. Antoni Bosh, 1996.
- Gibbons, R. Game Theory for Applied Economics. Ed. Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992.

Unidad III:

- Apuntes de clases, profesor del ramo.
- Tarziján, J. y Paredes, R. Organización Industrial para la estrategia empresarial. 3ra Edición. Pearson, Chile, 2012. è **Texto Base**

PRESENTACIONES DE LOS ALUMNOS: El curso contempla una lista de casos de estudio que deberán ser preparados y presentados en grupos de trabajo durante la segunda mitad del semestre. Dada la naturaleza evolutiva y coyuntural de los casos a revisar, el detalle bibliográfico de los mismos será dado a conocer a los alumnos durante semanas antes de dichas presentaciones en una separata.

Recursos Digitales

La que se informa en cada Unidad y que corresponden a publicaciones científicas de libre disposición, lo mismo con los textos del ILPES o CEPAL; o bien, más abajo en otros recursos.

Otros recursos

Utilizando una plataforma virtual (SIVEDUC) se subirá material bibliográfico específico, guías de trabajo, enlaces y videos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: INGI228 – Organización Industrial y Teoría de Juegos