

Microeconomía Avanzada

Clave : ECO748
Tipo : Obligatorio
Horario : Martes 7:00-10:00
Profesor/a : Graciela Zevallos

Créditos : 3.00
Semestre : 2013-2
Requisitos :

1. Sumilla

La economía experimental ha producido importantes cambios en la investigación económica introduciendo experimentos como una aproximación para observar la conducta humana. En un experimento de laboratorio los individuos o agentes son incentivados en ambiente o entorno controlado con el fin de obtener datos y poner a prueba empírica modelos teóricos, responder preguntas de investigación o testear hipótesis.

Este curso ofrece un acercamiento al método experimental y sus más recientes e importantes contribuciones en el campo de la economía. A pesar que el análisis económico empírico ha progresado significativamente en los últimos años, todavía existen limitaciones en la disponibilidad de datos. La economía experimental supera ésta y otras limitaciones para el análisis empírico.

Los experimentos de laboratorio en economía han sido usados en las áreas de organización industrial, teoría de juegos, preferencias individuales, mercados, finanzas, macroeconomía, economía política y otros.

2. Objetivos de aprendizaje

El curso está diseñado para que el alumno conozca, analice y reflexione críticamente sobre los diseños experimentales y los resultados de los experimentos. Este curso es una introducción a la metodología experimental. El alumno podrá también identificar las principales áreas de la economía experimental y quizás más adelante aplicar el método experimental a sus propias ideas de investigación.

3. Contenido

Sesión 1

Tema: Introducción a los experimentos de laboratorio en economía, su metodología y la validez externa de sus resultados.

Objetivo específico: evaluar las fortalezas y limitaciones del método experimental y conocer las principales áreas de contribución de la economía experimental al análisis económico. Comprender como los experimentos pueden dar cuenta sobre la conducta humana fuera del laboratorio.

- 1.1 Sobre el método experimental
- 1.2 Teoría del valor inducido
- 1.3 Por qué hacer experimentos en economía?
- 1.4 Áreas de la economía experimental
- 1.5 Validez externa de los experimentos de laboratorio

Lecturas:

Smith, V.L. (1976), "Experimental economics: Induced value theory", American Economic Review Papers and Proceedings, vol. 66, pp. 274-279.

Friedman, D. and S. Sunder (1994), Experimental Methods: A Primer for Economists, Cambridge University Press

Smith, V.L. (1994), "Economics in the Laboratory", Journal of Economic Perspectives, Vol. 8, pp. 113-31.

Binmore, K. (1999), 'Why experiment in economics?', The Economic Journal, Vol. 109, N.453, February, pp.F16-F24

Sesión 2

Tema: Experimentos para estudiar las preferencias sociales

Objetivo específico: El estudio de las preferencias sociales ha sido uno de los campos más activos en la economía experimental. La economía experimental ha puesto en cuestionamiento el fuerte supuesto que los individuos son egoístas y solo buscan maximizar sus propios beneficios. Analizar cómo ha contribuido la economía experimental en esta área, es el propósito de esta clase.

- 2.1 Los juegos ultimátum
- 2.2. Los juegos del dictador
- 2.3. Los juegos de confianza
- 2.4. Contribuciones a los bienes públicos
Entendiendo cooperación

Lecturas:

1. Ledyard, John 1995. "Public Goods: A Survey of Experimental Research" Handbook of Experimental Economics, edited by John Kagel and Alvin E. Roth, Princeton University Press, Princeton, 111-194
2. Ruffle, B.J. (1998), "More is better, but fair is fair: Tipping in dictator and ultimatum games", Games and Economic Behavior, vol. 23, pp. 247-265.
3. Kagel, J. and A. Roth, eds. (1995). Handbook of Experimental Economics Princeton University Press.
4. Bardsley, N (2008), "Dictator game giving: altruism or artefact?" Experimental Economics, 11: 122-133
5. Levitt and List (2007) What do laboratory experiments measuring social preferences reveal about the real world? Journal of Economic Perspectives, Volume 21, Number 2, Spring, pp. 153-174
6. Fehr, E. and U. Fischbacher (2003), "Why social preferences matter - The impact of non-selfish motives on competition, cooperation and incentives", Economic Journal, vol. 112, pp. C1-C4, plus section 3 (pp. C13-C22).

Sesión 3

Tema: Practica de laboratorio

Objetivo específico: Aprender a programar un experimento usando el software experimental Z-TREE

Lecturas:

1. Friedman, D. and S. Sunder (1994), Experimental Methods: A Primer for Economists, Cambridge: Cambridge University Press.
2. Fischbacher, U. (2007): z-Tree: Zurich Toolbox for Ready-made Economic Experiments, Experimental Economics 10(2), 171-178.
3. Fischbacher, U. Manual Z-TREE,
<http://www.iew.uzh.ch/ztree/ztree21tutorial.pdf>

4. Cookson, R (2000), Framing Effects in Public Goods Experiments, Experimental Economics June Volume 3, Issue 1, pp 55-79.

Sesión 4

Tema: Experimentos de conflictos

Objetivo específico: la economía experimental ha logrado replicar situaciones de conflicto. Los experimentos de conflictos es un área casi nueva de la economía experimental. En esta clase estudiaremos los experimentos económicos diseñados para estudiar la conducta humana en situaciones de conflicto laboral, social, ambiental, y otros.

- 4.1 El juego rent-seeking
- 4.2 Anarquía y conflict en el laboratorio
- 4.3 Los problema de coordinación para llevar a cabo los conflictos

Lecturas:

1. Camerer, C (2003): Behavioral Game Theory: Experiments on Strategic Interaction, Princeton:Princeton University Press.
2. Carter, JR, and CH Anderton (2001): An experimental test of a predator-prey model of appropriation. Journal of Economic Behavior and Organization, 45, 83-97.
3. Duffy, J, and M Kim (2005): Anarchy in the laboratory (and the role of the state). Journal of Economic Behavior and Organization, 56, 297-329.
4. Tullock, G(1980): Efficient rent-seeking. In: JM Buchanan, RD Tollison, and G Tullock (eds): Toward a theory of the rent-seeking society. College Station: Texas A&M Press.

4. Metodología

El curso será impartido en 3 sesiones de clases, 2 sesiones de clase teórica y 1 sesión de clase práctica o de laboratorio. Asimismo, los alumnos participarán en experimentos de clase si el tiempo lo permite. En la sesión de clase práctica o de laboratorio los alumnos utilizaran el software experimental Z-TREE y aprenderán a programar un experimento básico con el fin de visualizar de manera general cómo se aplica el método experimental.

En las sesiones de clases teóricas los alumnos trabajarán con la evidencia experimental contenida en los principales artículos de investigación económica. Se revisaran una o dos lecturas de temas

seleccionados contenidos en el sílabo. Idealmente, todos los alumnos deberían haber leído las lecturas previamente a las clases. Las lecturas estarán disponibles para los alumnos.

5. Sistema de evaluación

Los alumnos serán evaluados individualmente a través de un trabajo escrito (50%), y participaciones en clase (50%).

Trabajo escrito:

Para el trabajo escrito el alumno deberá escoger un artículo de la literatura y escribir un reporte crítico sobre el artículo. Máximo 1000 palabras. El límite de palabras es muy importante. El artículo escogido deberá ser comunicado antes de la siguiente clase por email a la profesora del curso, indicando también una segunda opción en caso el mismo artículo haya sido escogido previamente por otro estudiante. No debe haber dos alumnos reportando sobre el mismo artículo. Se asignarán los artículos de acuerdo al orden de llegada.

El reporte deberá tener dos partes: a) un resumen del artículo destacando su importancia, el problema planteado, las preguntas de investigación o las hipótesis y el impacto de esta investigación para la Economía; y b) los comentarios críticos en cual se puede comentar sobre el diseño experimental, por qué este diseño es útil para responder las preguntas de investigación o evaluar las hipótesis planteadas, qué otro diseño o experimento pudo haberse realizado, y comentar o describir los datos.

El trabajo deberá ser entregado el jueves 29 de agosto 2013. Pueden entregarlo antes si desean. El trabajo escrito no debe incluir el nombre del alumno. Solo debe incluir el número del estudiante. El trabajo deberá ser tipeado en computadora conteniendo referencias bibliográficas y word count.

Participación en clase:

La participación en clase será evaluada constantemente a lo largo de cada sesión.

6. Bibliografía

Incluidas al interior de cada unidad

7. Cronograma

| Semana | Unidad, tema o capítulo |
|--------|---|
| 1 | Sobre el método experimental Experimentos sobre las preferencias sociales |
| 2 | Practica de laboratorio: programando un experimento de bienes públicos Experimentos sobre conflictos |