


Computación
2002


CARAL.DOC

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

1. DEPARTAMENTO: Computación.
 2. CUATRIMESTRE: Segundo 2002
 3. ASIGNATURA: Taller de Teorías de Juegos
 4. CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Computación
 5. CARÁCTER DE LA MATERIA: Optativa
 6. NUMERO DE CÓDIGO DE CARRERA: 18
 7. NUMERO DE CÓDIGO DE MATERIA: C
 8. PUNTAJE: 2 p
 9. PLAN DE ESTUDIOS AÑO: 1993 - ~~1987~~
 10. DURACIÓN DE LA MATERIA: Cuatrimestral
 11. HORAS DE CLASE SEMANAL:
 - a) TEÓRICAS/PRACTICAS: 4 hs
 - b) LABORATORIO:
 - c) PROBLEMAS HS.
 - d) SEMINARIOS HS
 12. CARGA HORARIA TOTAL SEMANAL: 4 hs
 13. ASIGNATURAS CORRELATIVAS: Teorías de Juegos
 14. FORMA DE EVALUACIÓN: aprobación de Trabajos Prácticos
 15. PROGRAMA: Se adjunta
 16. BIBLIOGRAFÍA: se adjunta
- FECHA: julio 2002.



Firma del Profesor



Firma del Director

Aclaración

Sello Aclaratorio

Dr. Guillermo Duran
Director Adjunto
Depto. de Computación
F. C. E. y N. UBA

Objetivo, modalidad y programa del Taller de Teorías de Juegos

Se propone esta materia optativa que puede ser ofrecida a estudiantes de la Licenciatura y el Doctorado en Computación y en Matemática. Se requieren para poder cursarla tener conocimientos de teorías de juegos. Es objetivo principal de esta materia profundizar los conocimientos generales obtenidos en Teorías de Juegos desarrollando algunos trabajos de taller. Se darán a los alumnos trabajos prácticos que les permitan profundizar el estudio de estrategias complejas y la programación de casos concretos. En la materia anterior se introdujo a los alumnos en el tema, en ésta se pretende terminar de adquirir los conocimientos generales en base a la profundización de algunos juegos. Los proyectos a desarrollar serán representantes de los casos más interesantes, incluso con aplicaciones en otras áreas de la ciencia (economía, ciencias políticas, biología, filosofía). Los alumnos se organizarán en grupos y los programas de cada grupo competirán entre sí en forma de campeonato. Para aprobar la materia será necesario tener aprobados todos los trabajos prácticos. Por otra parte, la discusión de los temas desarrollados puede conducir a generar nuevos temas de tesis de licenciatura en Computación o Matemática.


Estructura de los trabajos prácticos:

- 1. Análisis del problema**
- 2. Definición de estrategias**
- 3. Modelos de simulación**
- 4. Calibración**
- 5. Implementación.**
- 6. Competencia.**


Dr. Guillermo Durán
Director Adjunto
Depto. de Computación
F.C.E.V.N. IIR

Bibliografía

1. Bell R. C., Board And Table Games from Many Civilizations, Dover, New York, 1979. Revised Edition 2 Vol.
2. Berlekamp E. R., The Dots and Boxes Game, Sophisticated Child's Play, A. K. Peters, Natick, MA. 2000
3. Berlekamp E. R., Conway J. H. and Guy, R. K., Winning Ways for your mathematical plays. Vol 1-2. Academic Press, London, 1985.
4. Berlekamp E. R. and Wolfe D., Mathematical Go, Chilling Gets the Last Point, A. K. Peters, Wellesley, MA, 1994.
5. Bramer M., Computer Game Playing Theory and Practice, Prentice Hall, 1983.
6. Brams S. J., Theory of Moves, Cambridge University Press, Cambridge, 1996.
7. Chvátal V., Linear programming, Freeman, New York, 1979.
8. Conway J. H., On Numbers and Games, A. K. Peters, Natick, MA. 2001.
9. Dantzig G. B., Linear Programming and Extensions, Princeton University Press, Princeton, 1998.
10. Levy D. (Ed.), Computer Games, Springer, New York, 1988. Vol1-2.
11. Nowakowski R. J., Games of No Chance, Cambridge University Press, Cambridge, 1999.
12. Packel E., Las matemáticas de los juegos de apuestas, DLS-EULER Editores, Madrid 1995.
13. Pearl J., Heuristics, Inteligent Search Strategies for Computer Problem Solving, Addison Wesley, Reading, MA, 1985.
14. Rapoport A., N-Person Game Theory, The University of Michigan Press, 1970.
15. Sackson S. , A Gamut of Games, Hutchinson, London 1982.
16. Sackson S., Card Games Around The World, Dover, New York, 1981.
17. Saldanha N., Tópicos em Jogos Combinatórios, 18º Colóquio Brasileiro de Matemática Instituto de Matemática Pura e Aplicada, Rio de Janeiro, 1997.


Dr. Guillermo Duran
Director Adjunto
Depto. de Computación
F. C. E. y N. U. B. A.

com 2002
22

• • •