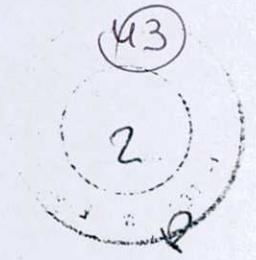




Comp.
2005

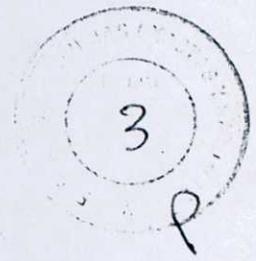


Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Planilla a completar para presentación de Cursos de Posgrado

- 1.- DEPARTAMENTO de COMPUTACION.....
- 2.- NOMBRE DEL CURSO: **Introducción a la Teoría de Juegos**
- 3.- DOCENTES:
AIZEMBERG RESPONSABLE/S: **Profesor Lic. Emilio PLATZER**
 COLABORADORES:.....
 AUXILIARES: JTP Dr. Pablo Coll
- 4.- CARRERA de DOCTORADO
- 5.- AÑO: 2005 CUATRIMESTRE/S: 1°
- 6.- PUNTAJE PROPUESTO PARA CARRERA DE DOCTORADO: 2 (dos) puntos
- 7.- DURACIÓN (anual, cuatrimestral, bimestral u otra):cuatrimestral
- 8.- CARGA HORARIA SEMANAL:

 Teóricas:.....
 Problemas:.....
 Laboratorio:.....
 Seminarios:.....
 Teórico – Práctico: **3hs**.....
 Salida a Campo:.....
- 9.- CARGA HORARIA TOTAL: **48hs**.....
- 10.- FORMA DE EVALUACIÓN: **parciales, trabajos prácticos y final**
- 11.- PROGRAMA ANALÍTICO (adjuntarlo).
- 12.- BIBLIOGRAFÍA (indicar título del libro, autor, Editorial y año de publicación)(adjuntada)



INTRODUCCION A LA TEORÍA DE JUEGOS

11.- PROGRAMA ANALÍTICO (adjuntarlo).

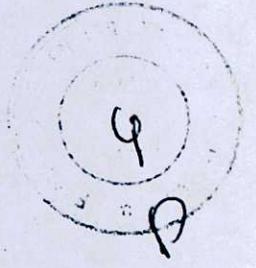
Objetivo:

- a) Introducir a los alumnos en los conceptos esenciales de las diferentes ramas de la teoría de juegos.
- b) Realizar pequeños trabajos prácticos aplicando teoría de juegos

12.- BIBLIOGRAFÍA (indicar título del libro, autor, Editorial y año de publicación)

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, 18° Colóquio Brasileiro de Matemática Instituto de Matemática Pura e Aplicada, Rio de Janeiro, 1997.

AN
Dr. Alejandro N. Rios
Departamento de Computación
FCEyN UBA