



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Modelos Interactivos da Investigación Operativa	Código	614493025	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro Segundo	Optativa	5
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Matemáticas			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web	eio.usc.es/pub/mte			
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é presentar e analizar algúns modelos que estudan a cooperación en problemas de optimización nos que interaccionan varios axentes.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
			AM4 BP6 CP1
			AM9 BP8 CP2
			AM15 BP10 CP3
			CP4
			CP5
			CP6
			CP7
			CP8
			CP9
			CP10

Contidos	
Temas	Subtemas
Cooperación en problemas de planificación	Problemas de planificación Cooperación en problemas de planificación
Cooperación en modelos de colas	Modelos de colas Cooperación en modelos de colas
Cooperación en modelos de redes	Modelos de redes (problema do camiño máis curto, problemas de rutas, problema da árbore de menor custo, problema de arborescencias de menor custo, problema da árbore de custo fixo, etc) Cooperación en modelos de redes
Cooperación en problemas de inventario e produción	Problemas de inventario Cooperación en problemas de inventario Problemas de produción Cooperación en problemas de produción

Planificación
---------------



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10	0	27.5	27.5
Proba mixta	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C5 C7 C8 C9	2	0	2
Sesión maxistral	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10	35	26.5	61.5
Proba oral	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C5 C7 C8 C9 C10	4	0	4
Solución de problemas	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C5 C7 C8 C9 C10	0	20	20
Atención personalizada		10	0	10

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Cada alumno recibirá un traballo que terá que expoñer e defender nunha proba oral.
Proba mixta	Tódolos alumnos teñen a posibilidade de non participar no sistema de avaliación continua e ser avaliados por medio dun examen teórico/práctico.
Sesión maxistral	O profesorado fará uso de presentacións multimedia e resolverá distintas cuestións planteadas sobre os contidos da materia.
Proba oral	O alumno deberá defender o traballo tutelado.
Solución de problemas	Ao longo do curso, aos alumnos se lles asignarán boletíns de problemas relacionados coa materia e que terán que entregar ás profesoras do curso nas datas propostas.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Solución de problemas Traballos tutelados	O alumno poderá preguntar ás profesoras sobre as pautas e fontes bibliográficas axeitadas para levar a cabo o traballo proposto.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Solución de problemas	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C5 C7 C8 C9 C10	Ao longo do curso, aos alumnos se lles asignarán boletíns de problemas relacionados coa materia e que terán que entregar ás profesoras do curso nas datas propostas.	50
Proba oral	A4 A9 A15 B6 B8 B10 C1 C2 C5 C7 C8 C9 C10	Nesta proba o alumno deberá defender o traballo tutelado.	50

Observacións avaliación

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Borm, P., Hamers, H. y Hendrickx, R. (2001). Operations Research Games: A Survey. . Springer</li><li>- Curiel, I. (1997). Cooperative Game Theory and Applications.. Kluwer Academic Publishers</li><li>- Sánchez-Rodríguez, E. y Vidal-Puga, J. (2014). Juegos coalicionales. Publicacións da Universidade de Vigo</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Borm, P. y Peters, H. (2002). Chapters on Game Theory. Kluwer Academic Publishers</li><li>- Driessen, T. (1998). Cooperative games, solutions and applications. Kluwer Academic Publishers</li><li>- González-Díaz, J., García-Jurado, I. y Fiestras-Janeiro, G. (2010). An introductory course on mathematical game theory. American Mathematical Society</li><li>- Hassin, R. y Haviv, M. (2003). To Queue or not to Queue. Kluwer Academic Publishers</li><li>- Tijs, S. (2003). Introduction to Game Theory. Kluwer Academic Publishers</li></ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación Linear e Enteira/614493005

Introducción á Teoría de Xogos/614493016

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Xogos Cooperativos/614493026

### Materias que continúan o temario

## Observacións

(\*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías