



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Modelos Interactivos da Investigación Operativa		Código	614493129
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Segundo	Optativa	5
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Matemáticas			
Coordinación	Lorenzo Freire, Silvia	Correo electrónico	silvia.lorenzo@udc.es	
Profesorado	Carpente Rodriguez, Maria Luisa	Correo electrónico	luisa.carpente@udc.es	
	Lorenzo Freire, Silvia		silvia.lorenzo@udc.es	
Web	eio.usc.es/pub/mte			
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é presentar e analizar algúns modelos que estucan a cooperación en problemas de optimización nos que interaccionan varios axentes.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
		AM16	BP1 CP11
		AM17	BP2 CP12
		AM18	BP3 CP13
		AM21	BP4 CP14
		AM22	BP5 CP15
			BP17
			BP18
			BP19
			BP20
			BP21

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	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A16 A17 A18 A21 A22 B1 B5 B17 C13	35	26.5	61.5
Proba oral	B19 B20 B21 C11 C12 C14 C15	4	0	4
Traballos tutelados	A16 A17 A18 A21 A22 B1 B2 B3 B4 B5 B18 B19 B21 C11 C12 C13	0	27.5	27.5
Proba mixta	A18 A21 A22 B2 B5 B17 B18 B20 B21 C12 C13 C14 C15	2	0	2
Solución de problemas	A16 A17 A21 A22 B2 B4 B17 B18 B20 B21 C11 C12 C13	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
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.
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.
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
Sesión maxistral Solución de problemas Proba mixta 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	Descrición	Cualificación
Solución de problemas	A16 A17 A21 A22 B2 B4 B17 B18 B20 B21 C11 C12 C13	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	B19 B20 B21 C11 C12 C14 C15	Nesta proba o alumno deberá defender o traballo tutelado.	50

Observacións avaliación



Fontes de información

Bibliografía básica	- Borm, P., Hamers, H. y Hendrickx, R. (2001). Operations Research Games: A Survey. . Springer - Curiel, I. (1997). Cooperative Game Theory and Applications.. Kluwer Academic Publishers - Sánchez-Rodríguez, E. y Vidal-Puga, J. (2014). Juegos coalicionales. Publicacións da Universidade de Vigo
Bibliografía complementaria	- Borm, P. y Peters, H. (2002). Chapters on Game Theory. Kluwer Academic Publishers - Hassin, R. y Haviv, M. (2003). To Queue or not to Queue. Kluwer Academic Publishers - Tijs, S. (2003). Introduction to Game Theory. Kluwer Academic Publishers - González-Díaz, J., García-Jurado, I. y Fiestras-Janeiro, G. (2010). An introductory course on mathematical game theory. American Mathematical Society - Driessen, T. (1998). Cooperative games, solutions and applications. Kluwer Academic Publishers

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías