

Locura airada

Hoy jugaremos al juego de la negociación airada. Si usted lo desea, a modo de *seguimiento opcional*, puede participar en nuestro Torneo de la negociación airada por ordenador. Para ello, responda al correo electrónico del Profesor McAdams de hoy. Descripción del Torneo de la negociación airada por ordenador.

Usted jugará *una ligera variación* del juego realizado en clase. **Tras las rondas 1-9, los participantes se enfadan con probabilidad 25%** (en lugar de 10% tras la ronda 1, 20% tras la ronda 2, etc.) Tras la ronda 10, sin embargo, asumimos sin lugar a dudas que los participantes se enfadan.

Es más, la mitad de la población **general** de jugadores restantes superará las rondas. **(Usted y su oponente pueden sobrevivir ambos o perecer ambos)**

Medalla de oro: **bonus = 15% de la calificación total del curso**

Medalla de plata: **bonus = 10% de la calificación total del curso**

Medalla de bronce: **bonus = 5% de la calificación total del curso**

¿Cómo desea que juegue su agente informático?

Hay al menos diez rondas. Por cada posible pago que obtenga por ceder ($M = 100, 200$ ó 400)¹ especifique **qué posibilidades tiene de ceder en cada ronda, en caso de que la alcance.** (Vea los ejemplos en las páginas siguientes).

	Cuando $M = 100$	Cuando $M = 200$	Cuando $M = 400$
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
Ronda 5			
Ronda 6			
Ronda 7			
Ronda 8			
Ronda 9			
Ronda 10			

¹ En aras de la simplicidad, los estudiantes representarán a la dirección. (Al fin y al cabo esto es una facultad de empresariales). Sin embargo, la mitad de ustedes jugarán como “Sindicato” y la otra mitad como “Dirección”, pero no saben qué mitad.

Al contrario de lo que sucede con la Locura de febrero, la suerte no será un factor a tener en cuenta en este torneo. En cada juego, calcularé el pago *exacto* esperado de cada jugador para determinar al que sobrevive.

Ejemplo: Ann contra Bart

Nota: si usted cede el 100% de las veces que se alcance la ronda R, no hay modo de alcanzar la ronda R+1, por eso las celdas están vacías.

Estrategia de Ann

	Cuando M = 100\$	Cuando M = 200\$	Cuando M = 400\$
Ronda 1	50%	0%	100%
Ronda 2	100%	0%	
Ronda 3		0%	
Ronda 4		0%	
Ronda 5		0%	
Ronda 6		100%	
Ronda 7			
Ronda 8			
Ronda 9			
Ronda10			

Estrategia de Bart

	Cuando U = 100\$	Cuando U = 200\$	Cuando U = 400\$
Ronda1	0%	50%	0%
Ronda 2	0%	25%	0%
Ronda 3	0%	75%	0%
Ronda 4	100%	100%	0%
Ronda 5			0%
Ronda 6			0%
Ronda 7			0%
Ronda 8			0%
Ronda 9			0%
Ronda10			0%

Qué ocurrirá si $M = U = 200\$$

En la ronda 1, Ann nunca cede y Bart cede el 50% de las veces:

- el 50% de las veces, Ann obtiene 300\$ y Bart 200\$
- el $50\% \cdot 10\% = 5\%$ de las veces, Ann y Bart se enfadan (y obtienen ambos un pago de 0\$)
- Así, la ronda 2 se alcanza sólo un 45% de las veces.

Si la ronda 2 se alcanza, Ann nunca cede y Bart cede el 25% de las veces:

- el 25% de las veces, Ann obtiene 300\$ y Bart 200\$
- el $75\% \cdot 20\% = 15\%$ de las veces, Ann y Bart se enfadan (y obtienen ambos un pago de 0\$)
- Así, la ronda 3 se alcanza desde la 2 sólo el 60% y obtienen ambos un pago de 0\$. En conjunto, la ronda 3 se alcanza sólo el $45\% \cdot 60\% = 27\%$ de las veces.

Si se alcanza la ronda 3, Ann nunca cede y Bart cede el 75% de las veces

- el 75% de las veces, Ann obtiene 300\$ y Bart obtiene 200\$
- el $25\% \cdot 30\% = 7,5\%$ de las veces, Ann y Bart se enfadan (y obtienen ambos un pago de 0\$)
- Así, la ronda 4 se alcanza desde la 3 sólo el 17,5% de las veces. En conjunto, la ronda 4 se alcanza sólo el $27\% \cdot 17,5\% = 47\%$ de las veces.

Si se alcanza la ronda 4, Ann nunca cede y Bart cede el 100% de las veces

- Ann obtiene 300\$ y Bart obtiene 200\$
- La ronda 5 no se alcanza nunca

Dados sus pagos en cada caso posible, podemos calcular el pago esperado de cada jugador cuando $M = U = 200\$$ e, igualmente, en todo el resto de los casos ($M = U = 100\$$ y $M = 100\$$, $U = 200\$$, etc.) El pago promedio en los nueve casos es el valor que determina quién pasa a la siguiente ronda.

Si desea más información, no dude en examinar los materiales que se encuentran en *Sloanspace*:

1. Documento Word que desglosa detalladamente el cálculo del caso precedente en el que $M = U = 200$.
2. Hoja Excel que se utilizará para calcular los pagos. (No dude en experimentar con varias estrategias y ver qué pagos generales se obtienen).