



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Advanced Microeconomics

2627-2-F8206B012-F8206B012-1

Obiettivi formativi

Area di apprendimento: Microeconomia.

Il corso ha un duplice obiettivo. In primo luogo, si vuole trasmettere agli studenti una solida acquisizione degli strumenti analitici avanzati della teoria microeconomica. L'impostazione del corso di basa sulla teoria dei giochi, includendo sia contesti statici che dinamici, nonché giochi con informazione completa e incompleta. Gli studenti saranno introdotti ai principali concetti di soluzione, come l'equilibrio di Nash, l'equilibrio perfetto nei sottogiochi e l'equilibrio bayesiano, sviluppando una comprensione approfondita delle interazioni strategiche tra agenti razionali in diversi contesti economici.

In secondo luogo, il corso si pone l'obiettivo di mostrare come tali strumenti teorici possano essere applicati in modo efficace all'analisi delle strutture di mercato e dei comportamenti economici. Ciò include lo studio della concorrenza tra imprese (in particolare nei mercati oligopolistici), delle strategie di prezzo, delle aste e delle situazioni caratterizzate da asimmetrie informative, come la selezione avversa e l'azzardo morale. Agli studenti sarà mostrato come costruire e analizzare modelli che riflettano problemi del mondo reale. Inoltre impareranno ad utilizzare tali modelli per trarre conclusioni utili per l'analisi delle politiche economiche e delle strategie aziendali.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di applicare i metodi avanzati della microeconomia a una varietà di contesti strategici e informativi, interpretare i risultati dei modelli formali e valutare in modo critico il comportamento economico e gli esiti di mercato attraverso una prospettiva teorica rigorosa.

Contenuti sintetici

Il corso introduce gli strumenti fondamentali della teoria dei giochi, trattando sia giochi statici che dinamici in contesti di informazione completa e incompleta. Una particolare attenzione è dedicata all'applicazione di questi strumenti per analizzare le interazioni strategiche nel mondo economico reale. I concetti teorici vengono applicati a temi centrali dell'economia industriale, quali decisioni di prezzo o quantità negli oligopoli; sostenibilità della

collusione; strategie di differenziazione del prodotto.

Durante il corso, gli studenti apprenderanno come utilizzare i principali modelli della Teoria dei Giochi per interpretare e prevedere il comportamento delle imprese nei diversi contesti di mercato.

Programma esteso

1. Strutture di Mercato e Interazioni Strategiche
 - a. Definizioni e tassonomia delle strutture di mercato: concorrenza perfetta, concorrenza monopolistica, oligopolio e monopolio
 - b. Il ruolo del comportamento dell'impresa nel determinare i profitti
 - c. Analisi del benessere sotto diverse forme di mercato
 - d. Fonti del potere monopolistico e come misurarlo
 - e. Casi di studio su fusioni e grado di concentrazione di mercato
2. Giochi Statici con Informazione Completa
 - a. Giochi in forma strategica: definizioni ed esempi
 - b. Applicazioni:
 - i. Concorrenza di Cournot
 - ii. Concorrenza di Bertrand
3. Giochi Dinamici con Informazione Completa
 - a. Giochi in forma estesa e perfezione nei sottogiochi
 - b. Applicazioni:
 - i. Modelli di leadership alla Stackelberg
 - ii. Dissuasione all'entrata e strategie
 - iii. Misurazioni empiriche della dissuasione all'entrata e della dominanza delle imprese
4. Giochi Ripetuti con Informazione Completa
 - a. Interazione ripetuta e collusione
 - b. Giochi ripetuti un numero finito di volte vs. un numero infinito di volte
 - c. Teorema di Folk e punizioni strategiche
 - d. Test empirici di collusione
5. Giochi con Informazione Incompleta (Giochi Bayesiani)
 - a. Introduzione all'incertezza
 - b. Equilibrio di Nash Bayesiano
 - c. Introduzione ad aste, giochi di ingresso in un mercato e segnalazione
6. Differenziazione del Prodotto e Concorrenza di Mercato
 - a. Differenziazione orizzontale del prodotto (modello di Hotelling)
 - b. Differenziazione verticale del prodotto
 - c. Implicazioni per il benessere e le strategie di impresa

Prerequisiti

Microeconomia M

Il corso non è adatto agli studenti della triennale che aderiscono al Programma Erasmus.

Metodi didattici

Il corso prevede un totale di 63 ore di insegnamento, suddivise in 42 ore di lezioni frontali tradizionali e 21 ore di lezioni interattive.

Una parte di queste lezioni — non superiore al 15% del totale delle ore previste — potrà essere erogata a distanza, in conformità con il calendario accademico e la programmazione specifica per l'anno accademico 2026–2027.

L'intero corso sarà tenuto in lingua inglese.

Modalità di verifica dell'apprendimento

L'esame finale consiste in una prova scritta, concepita per valutare in modo rigoroso la comprensione approfondita, da parte degli studenti, dei contenuti del corso. In particolare, la prova d'esame intende verificare:

(i) Padronanza delle conoscenze teoriche, inclusa la capacità di riprodurre con accuratezza i principali teoremi, dimostrazioni e modelli teorici trattati durante il corso;

(ii) Competenza analitica, con particolare attenzione alla capacità di applicare i concetti teorici alla risoluzione di esercizi e problemi pratici;

(iii) Intuizione economica e capacità di ragionamento critico, dimostrate attraverso l'utilizzo appropriato di modelli rilevanti per l'interpretazione e l'analisi di fenomeni economici reali e casi di studio.

Testi di riferimento

1. Church J. and R. Ware (2000), *Industrial Organization. A strategic Approach*, first edition, McGraw-Hill. (disponibile gratuitamente, https://works.bepress.com/jeffrey_church/23/)
2. Mas-Colell A., M.D. Whinston and J. Green (1995), *Microeconomic theory*, Oxford University Press.

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Primo semestre

Lingua di insegnamento

Inglese

Sustainable Development Goals

CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI
