

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro Socioeconômico
Departamento de Economia e Relações Internacionais
Programa de Pós-Graduação em Economia

Disciplina: CNM 5107 – Teoria Microeconômica II

Docente Responsável: Jaylson da Silveira (jaylson.silveira@ufsc.br)

Objetivos:

A disciplina trata de conceitos e técnicas de descrição e análise de situações que envolvem interações estratégicas entre agentes. Mais precisamente, a disciplina aborda quatro classes de jogos não-cooperativos: jogos estáticos (ou simultâneos) de informação completa; jogos dinâmicos (ou sequenciais) de informação completa; jogos estáticos de informação incompleta; e jogos dinâmicos de informação incompleta. Espera-se que ao final do curso o aluno esteja familiarizado com estas classes de jogos, bem como com os conceitos de equilíbrio a elas associados.

Justificativa:

O conhecimento proporcionado pela disciplina prepara o(a) estudante para prosseguir autonomamente seus estudos em teoria dos jogos. Além disso, o conhecimento desses fundamentos teóricos da análise microeconômica contemporânea torna o aluno capaz de aplicar de maneira rigorosa esse instrumental analítico em suas pesquisas.

Conteúdo Programático:

1. Jogos estáticos (ou simultâneos) de informação completa: representação na forma normal (ou estratégica), eliminação iterativa de estratégias estritamente dominadas, equilíbrio de Nash.
2. Jogos dinâmicos (ou sequenciais) de informação completa: representação na forma extensiva (ou estendida), método da indução reversa, equilíbrio de Nash perfeito em subjogos, jogos repetidos.
3. Jogos estáticos de informação incompleta: representação na forma normal, equilíbrio de Nash bayesiano.
4. Jogos dinâmicos de informação incompleta: representação na forma extensiva, equilíbrio bayesiano perfeito.

Métodos utilizados:

A disciplina apóia-se fundamentalmente em livros-texto e será ministrada por meio de aulas expositivas. A fixação do conteúdo dar-se-á por intermédio de exercícios escritos.

Atividades:

Os alunos devem ter em mente que o aprendizado e o acompanhamento do curso dependem essencialmente de seu próprio esforço. Os tópicos do programa serão apresentados em aulas expositivas, destinadas à apresentação de conceitos e modelos. Portanto, embora importantes, as aulas não podem jamais ser vistas como substitutas da leitura regular e cuidadosa dos textos indicados e da resolução dos exercícios propostos.

Avaliação:

A avaliação da aprendizagem terá por base, no mínimo, duas provas escritas (em sala de aula) de mesmo peso. Em cada prova poderá ser avaliada a aprendizagem do conteúdo ministrado até a última aula antes da prova. O aluno regimentalmente habilitado será considerado aprovado na disciplina se obtiver um conceito *A*, *B* ou *C*.

Bibliografia:

GIBBONS, R. *Game theory for applied economists*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

OSBORNE, M. J.; RUBINSTEIN, A. *A course in game theory*. Cambridge: MIT Press, 1994.

VEGA-REDONDO, F. *Economics and the theory of games*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.