

PLANO DE ENSINO

I. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciências Econômicas		
Departamento: Departamento de ciências Econômicas		
Disciplina: Microeconomia III		Código: 43MIC3
Carga horária: 72 horas	Período letivo: 2023.2	Termo: 4º
Professor: Marianne Zwilling Stampe		
Contato: marianne.stampe@udesc.br		

II. EMENTA

Economia da informação. Seleção adversa. Risco moral. Sinalização. Modelo de principal agente. Tecnologia da informação. Estrutura dos jogos não cooperativos. Equilíbrio de Nash. Equilíbrio de Nash em estratégias mistas. Jogos sequenciais. Jogos repetidos. Jogos simultâneos de informação incompleta. Leilões. Desenho de mecanismos. Equilíbrio bayesiano. Equilíbrio bayesiano perfeito. Economia comportamental. Economia de escala e de escopo. A Regulação dos mercados e política industrial.

III. OBJETIVOS

O objetivo geral da disciplina é ensinar a Teoria dos Jogos, bem como introduzir à economia da informação e a teoria comportamental. Após a exposição teórica, serão trabalhados exemplos práticos clássicos da literatura e também buscar aplicações para o mundo real, inter-relacionando com outras disciplinas. Os objetivos específicos são:

- a) entender os principais conceitos da teoria dos jogos;
- b) aprender o embasamento matemático na aplicação da Teoria dos Jogos;
- c) estudar como a informação é tratada na economia e na Teoria dos Jogos;
- d) saber os conceitos/princípios básicos da economia comportamental;

IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I Teoria dos Jogos e Economia Comportamental

- a) Breve História da teoria dos jogos e a racionalidade
- b) Economia Comportamental: Conceito, Racionalidade limitada, Teoria da Perspectiva e Sistema Dual;
- c) Heurísticas e Visões;
- d) Nudges e arquitetura da escolha
- e) Experimentos

Parte II Teoria dos Jogos

- f) Jogos estáticos e dinâmicos de informação completa. Equilíbrio de Nash. Equilíbrio de Nash em Estratégias Mistas. Equilíbrio de Nash Perfeito em Subjogos.
- g) Tipos de Informação (completa, incompleta, perfeita, imperfeita).
- h) Aplicações práticas da Teoria dos Jogos.

Parte III Teoria dos Jogos e Informação assimétrica.

- i) Jogos Cooperativos e não-cooperativos.
- j) Jogos Repetidos.
- k) Equilíbrio Bayesiano.**
- l) Aplicações práticas da Teoria dos Jogos.
- m) Economia da Informação: seleção adversa, Risco moral, Sinalização. Modelo de principal agente. Tecnologia da informação.**

V. METODOLOGIA DE ENSINO

- O material das aulas estará disponível no Moodle. Nesta plataforma irá constar também o material de apoio e listas de exercício.

- Algumas aulas terão transmissão online. Lembrando que, conforme a Resolução 19/2021 do CONSUNI, a UDESC é responsável pelo resguardo da imagem, áudio, vídeos e aulas dos docentes, não podendo disponibilizá-los sem a anuência e autorização destes e dos respectivos departamentos. Dessa forma, não autorizo a gravação das aulas por parte dos alunos, sendo proibida qualquer divulgação ou postagem de vídeo, áudio ou imagem em meios eletrônicos.

- Algumas aulas podem ter alguma tarefa ou questionário a ser postado no moodle (arquivo digital: os exercícios numéricos devem ser resolvidos à mão e posteriormente digitalizados, sendo o formato em pdf) na data prevista conforme orientações a serem passadas, sendo a sua maioria exercícios. Exercícios entregues após o prazo não serão aceitos.

- O programa será desenvolvido através de aulas expositivas dialogadas com elaboração de exercícios e utilização de outros instrumentos didático-pedagógicos que auxiliem na compreensão do conteúdo.

VI. SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita através de três provas, com peso de 20% para a primeira (parte II do plano de ensino), 30% para a segunda (parte III teoria dos jogos) e 30% para a terceira (parte III informação assimétrica) e um trabalho (20%, incluindo a apresentação). Eventualmente serão feitos desafios ou trabalhos/listas de exercícios valendo pontuação extra ou parte da nota de alguma prova.

Buscando incentivar as habilidades de programação, os alunos que apresentarem novos códigos relacionados a tópicos relacionados ao conteúdo da disciplina (em R, Python ou Stata), poderão ganhar até 0,5 ponto por código (a nota depende da qualidade da rotina) na prova a que a rotina se desenvolver. O código deve conter um vídeo explicando ou poderá ser apresentado em aula.

Buscando incentivar as habilidades de pesquisa, os alunos que apresentarem artigos relacionados a tópicos relacionados ao conteúdo da disciplina poderão ganhar até 0,5 ponto por artigo (a nota depende da qualidade da apresentação e da análise do aluno) na prova a que a rotina se desenvolver.

Critérios gerais de avaliação:

- Qualquer forma de cola durante as provas que for percebida pela professora será atribuída nota zero.
- Trabalhos nos quais se constatar evidência de cópias de outros trabalhos, livros

ou internet, sem menção às fontes, receberão nota zero e não poderão ser refeitos.

VII. BIBLIOGRAFIA

Básica

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

VARIAN, Hal R. **Microeconomia**: Princípios Básicos. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

Complementar

BIERMAN, Scott H. & FERNANDEZ, Luis. **Teoria dos Jogos**. Rio de Janeiro: Pearson, 2011.

CHIANG, Alpha C. WAINWRIGHT, Kevin. **Matemática para Economistas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

DIXIT, Avinash K. & NALEBUFF, Barry J. **Pensando estrategicamente**. São Paulo: Atlas, 1994.

GIBBONS, Robert. **Game theory for applied economists**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992.

HALL, Robert E, Lieberman, Marc. **Microeconomia: Princípios e Aplicações**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

Kahneman, Daniel. **Rápido e devagar: duas formas de pensar**. Trad. Cássio de Arantes Leite. 1ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

NICHOLSON, Walter. **Microeconomic theory: basic principles and extensions**. 2nd. ed. Hinsdale, Ill: Dryden, 1978.

SIMON, Carl P.; BLUME, Lawrence. **Matemática para economistas**. Porto Alegre: Bookman, 2004.(reimpressão 2008).

*Bibliografias auxiliares poderão ser indicadas durante o semestre.