PLANO DE ENSINO

I. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciências Econômicas		
Departamento: Departamento de ciências Econômicas		
Disciplina: Microeconomia III		**Código: 4**3MIC3
Carga horária: 72 horas	**Período letivo:** 2025.1	**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 Economia Comportamental e Teoria da Utilidade esperada (TUE)

a) Economia Comportamental: Conceito, Racionalidade limitada, Teoria da Perspectiva e Sistema Dual;
b) Teoria da Utilidade Esperada (TUE) e escolha sob incerteza (loterias)
c) Heurísticas e Vises;
d) Nudges e arquitetura da escolha
e) Experimentos

Parte II Teoria dos Jogos

f) Breve História da teoria dos jogos e a racionalidade
g) Jogos estáticos e dinâmicos de informação completa. Equilíbrio de Nash. Equilíbrio de Nash em Estratégias Mistas. Equilíbrio de Nash Perfeito em Subjogos.
h) Tipos de Informação (completa, incompleta, perfeita, imperfeita).

i) Jogos Cooperativos e não-cooperativos.
j) Jogos Repetidos.
k) Equilíbrio Bayesiano.
l) Aplicações práticas da Teoria dos Jogos.

Parte III Informação Assimétrica

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%, 30% e 30% para cada prova, 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.

Ainda, buscando incentivar as habilidades de pesquisa, os alunos que optarem por se aprofundar no trabalho da disciplina, e escreverem um artigo acadêmico para

submissão a uma Revista, poderão ter a opção de substituir a nota de uma das provas, desde que combinem com a professora até o dia 20 de março de 2025. Nesse caso, a nota dependerá das entregas parciais a serem entregues.

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. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. 356 p. ISBN 9788535276657 (broch.).

PINDYCK, Robert S; RUBINFELD, Daniel L. **Microeconomia.** 7. ed. São Paulo: Pearson/Prentice Hall, c2009. 647 p.

VARIAN, Hal R. **Microeconomia:** uma abordagem moderna. 9. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2016. 806 p.

Complementar

ARRICHELO, Fernando. **Estratégias de decisão:** decida melhor com insigths da teoria dos jogos. São Paulo: Clube dos Autores, 2017. 269 p.

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

MEYER, Paul L. **Probabilidade:** aplicações à estatística. 2. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

MILGROM, Paul. **Aplicando a teoria dos leilões:** do pioneiro do desenho de leilões de espectro. Rio de Janeiro: Alta Books, 2023.

TAVARES, Jean Max. **Teoria dos jogos:** aplicada à estratégia empresarial. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

*Bibliografias auxiliares poderão ser indicadas durante o semestre.