

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA ADMINISTRAÇÃO E SOCIOECONÔMICAS – ESAG

PLANO DE ENSINO

I. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciências Econômicas		
Departamento: Departamento de Ciências Econômicas		
Disciplina: Microeconomia III		Código: 43MIC3
Carga horária: 72 horas	Período letivo: 2026.1	Termo: 4º
Professoras: Marianne Zwilling Stampe / Ana Luize Correa Bertoncini		
Contato: marianne.stampe@udesc.br / ana.bertoncini@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 e princípios básicos da economia comportamental;
- e) compreender o papel das heurísticas, vieses cognitivos e nudges na tomada de decisão econômica;
- f) desenvolver visão crítica sobre os limites e complementaridades entre os modelos normativo e descritivo de decisão.

IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I — Teoria dos Jogos (Profª Marianne)

- a) Breve História da teoria dos jogos e a racionalidade
- b) Jogos estáticos e dinâmicos de informação completa. Equilíbrio de Nash. Equilíbrio de Nash em Estratégias Mistas. Equilíbrio de Nash Perfeito em Subjogos.
- c) Tipos de Informação (completa, incompleta, perfeita, imperfeita).
- d) Jogos Cooperativos e não-cooperativos.
- e) Jogos Repetidos.
- f) Aplicações práticas da Teoria dos Jogos.

Parte II — Informação Assimétrica e Teoria da Utilidade Esperada (Profª Ana)

- a) Teoria da Utilidade Esperada (TUE) e escolha sob incerteza (loterias).
- b) Economia da Informação: seleção adversa, Risco moral, Sinalização. Modelo de principal-agente. Tecnologia da informação.
- c) Leilões e desenho de mecanismos (introdução). Equilíbrio bayesiano. Economia de escala e de escopo. Regulação dos mercados e política industrial.

Parte III — Economia Comportamental (Profª Ana)

- a) Economia Comportamental: Conceito, Racionalidade limitada, Teoria da Perspectiva e Sistema Dual.
- b) Heurísticas e Vieses.
- c) Nudges e arquitetura da escolha. Paternalismo libertário.
- d) Experimentos em economia comportamental: métodos e evidências.
- e) EC aplicada: debates atuais e integração com os temas da disciplina.

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 poderão ter transmissão online. 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 autorizamos 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.
- A disciplina será ministrada por duas professoras. A Prof^a Marianne Zwilling Stampe conduzirá a Parte I (Teoria dos Jogos) e atividades integradoras. A Prof^a Ana Luíze Correa Bertoncini conduzirá a Parte II (Informação Assimétrica e TUE) e a Parte III (Economia Comportamental).

VI. SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita através de duas provas, com peso de 35% para cada prova, um trabalho (20%, incluindo a apresentação) e 10% referente a atividades para serem entregues durante o semestre. As atividades deverão ser entregues ou, em caso de ausência, enviada cópia por email, até a data e horário de aula de agendamento. Não serão aceitas atividades em atraso.

Prova 1 (35%): Teoria dos Jogos (Parte I). **Data: 23/04/2026**

Prova 2 (35%): TUE, Informação Assimétrica (Parte II). **Data: 28/05/2026**

Trabalho (20%): Trabalho integrador sobre Economia Comportamental com apresentação. Data de envio: **05/07/2026**

Atividades (10%): Exercícios, atividades práticas e participação em sala.

Buscando incentivar as habilidades de pesquisa, os alunos que apresentarem artigos relacionados a tópicos do 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 as professoras até o dia 31 de março de 2026. 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.
- O uso de ferramentas de Inteligência Artificial será permitido exclusivamente para fins de revisão gramatical, formatação de textos e tradução inicial, desde que haja posterior revisão pelo(a) estudante. É proibida a utilização de Inteligência Artificial como fonte primária para obtenção de conteúdo, para elaboração de respostas em provas ou para a

redação de trabalhos acadêmicos, bem como a simples reprodução (copiar e colar) de conteúdo gerado por essas ferramentas **DECLARAÇÃO OBRIGATÓRIA**: Todo uso de IA deve ser explicitamente declarado, incluindo ferramenta, finalidade e processo de revisão aplicado.

- Espera-se dos estudantes um uso consciente de ferramentas de Inteligência Artificial. Recomenda-se que o estudante mantenha registro do processo de uso para fins de reflexão sobre a própria prática. A apresentação de conteúdo gerado por IA como produção própria configura falta de integridade acadêmica e não será, portanto, aceita para avaliação. Para orientações detalhadas, consultar o Guia para Uso Ético e Responsável da Inteligência Artificial Generativa da BU UDESC, disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/udesc/documentos/Guia_IA_17607147749128_4769.pdf

Observações gerais sobre normas e formas de avaliação

- Em caso de alteração nas normativas da UDESC, poderão ser adotadas diferentes formas de avaliação, sempre em conformidade com os calendários e as normas vigentes, bem como com as condições institucionais da Universidade.

Será considerado aprovado o aluno que obtiver média igual ou superior a 7,0. Caso seja necessário a realização de exame final, a prova abordará a totalidade do conteúdo programático.

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.).

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

KAHNEMAN, Daniel. Rápido e devagar: duas formas de pensar. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

Complementar

ARIELY, Dan. Previsivelmente irracional: as forças ocultas que formam as nossas decisões. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

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

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

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

THALER, Richard H.; SUNSTEIN, Cass R. Nudge: como tomar melhores decisões sobre saúde, dinheiro e felicidade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

**Bibliografias auxiliares poderão ser indicadas durante o semestre.*