



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO, ATUARIA, CONTABILIDADE E
SECRETARIADO - FEAAC
INSTITUTO UFC VIRTUAL
BACHARELADO EM ADMINISTRAÇÃO (SEMIPRESENCIAL)

I IDENTIFICAÇÃO

DISCIPLINA: Teoria dos Jogos
CARGA HORÁRIA: 64 horas/aula
DURAÇÃO: Semestral
PROFESSOR: Ricardo Brito Soares

II EMENTA

Introdução à teoria dos jogos:

Breve Histórico sobre Teoria dos Jogos; Conceito e Aplicação da Teoria dos Jogos; Formalização e Tipos de Modelos de Jogos.

Jogos Simultâneos: Eliminação de Estratégias Estritamente Dominadas; Equilíbrio de Nash; Dilema dos Prisioneiros; Jogos Competitivos e Estratégias Mistas; Modelo de Cournot e Modelo de Bertrand.

Jogos Seqüenciais: Jogos de Barganha; Método da Indução Reversa; Promessas e Ameaças em Jogos; Modelo liderança Preço e Quantidade. Jogos Repetidos: Cooperação em jogos repetidos finitos e infinitos; estabilidade dos cartéis.

III OBJETIVOS

Geral

Dotar os alunos do instrumental teórico de Teoria dos Jogos, e de suas aplicações em estudo de casos.

Específicos

Identificar uma situação de mercado onde ocorre interação estratégica

Modelar uma situação de interação estratégica

Resolver modelos interativos utilizando diferentes estratégias metodológicas

IV CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aula 1 – Introdução à teoria dos jogos

Aula sobre o conceito e as aplicações da Teoria dos Jogos. Identificação de tipos e formas e formas de modelagem de situações de interação estratégica.

Aula 2 – Jogos Simultâneos

Identificação e resolução de jogos simultâneos. Utilização de várias estratégias de resolução de jogos simultâneos.

Aula 3 – Jogos Seqüenciais

Identificação e resolução de jogos sequenciais. Utilização de várias estratégias de resolução de jogos dinâmicos.

Aula 4 – Jogos Repetidos

Identificação e resolução de jogos repetidos. Técnicas de resolução de jogos repetidos finitos e infinitos

V METODOLOGIA

- EAD – utiliza-se um espaço virtual de ensino-aprendizagem, o SOLAR, que funciona, a um só tempo, como mecanismo de gestão e fórum para apresentação de conteúdos, consolidação de materiais didáticos, troca de idéias entre todos os participantes. O aluno deve, portanto, acessá-lo diariamente, de modo a participar das múltiplas atividades de estudo, leitura e discussão.

VI AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados pelo cumprimento das seguintes atividades propostas:

- Atividades Virtuais: Participação em fóruns (20%), Portfólios (20%)
- Avaliação Presencial: Prova (60%)

VII BIBLIOGRAFIA

Fiani, Ronaldo (2006) – Teoria dos Jogos – Ed. Campus.

Bêrni, Duílio de Ávila (2004) – Teoria dos Jogos – Ed. Reichman & Afonso Editores Ltda.

Marinho, Raul (2005) – Prática na Teoria Aplicações da Teoria dos Jogos e da Evolução aos Negócios – Ed. Saraiva.

Pyndic, Robert S. & Rubinfeld, Daniel L. (2010) – Ed. Pearson.