

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE ECONOMIA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ECONOMIA**  
**MICROECONOMIA II ENSINO REMOTO EMERGENCIAL - 2021**  
**PROFA. SILVINHA VASCONCELOS**

**I. Ementa**

Elementos básicos de jogos não-cooperativos; Jogos estáticos com informação completa; Jogos dinâmicos com informação completa; Jogos estáticos com informação incompleta; Jogos dinâmicos com informação incompleta; Jogos de informação assimétrica; Jogos com incerteza; Poder de mercado.

**II. Objetivos**

Trabalhar conceitos fundamentais de micro moderna e apresentar os instrumentos de análise do comportamento estratégico (como base de entendimento de falhas de mercado).

**III. Programa**

1. AS REGRAS DO JOGO; REPRESENTAÇÃO EXTENSIVA E ESTRATÉGICA DO JOGO; ESTRATÉGIAS DOMINADAS E DOMINANTES; ELIMINAÇÃO ITERATIVA; EQUILÍBRIO DE NASH; ESTRATÉGIAS MISTAS;
2. JOGOS DINÂMICOS DE INFORMAÇÃO COMPLETA E PERFEITA; INDUÇÃO RETROATIVA; JOGOS DINÂMICOS DE INFORMAÇÃO COMPLETA E IMPERFEITA; EQUILÍBRIO DE NASH PERFEITO DE SUBJOGOS; JOGOS REPETIDOS FINITAMENTE E INFINITAMENTE; JOGOS COM INCERTEZA.
3. JOGOS BAYESIANOS ESTÁTICOS; EQUILÍBRIO DE BAYES-NASH.
4. JOGOS BAYESIANOS DINÂMICOS; EQUILÍBRIO BAYESIANO PERFEITO; JOGOS DE SINALIZAÇÃO. EQUILÍBRIO POOLING E SEPARATING
5. MONOPÓLIO; MODELOS ESTÁTICOS DE OLIGOPÓLIO; CARTEL; ENTRADA; LIMITE COMPETITIVO; COMPROMETIMENTO ESTRATÉGICO

**IV. Bibliografia**

- Mas-Colell, A, Whinston, M.D. e Green, J.R. *Microeconomic Theory*. New York, Oxford University Press, 1995. (Básica)
- GIBBONS, R. *Game Theory for applied economists*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- JEHLE, G. A.; RENY, P.J. *Advanced Microeconomic Theory*. 3. Ed. Essex: Person, 2011.
- KREPS, D. *A course in Microeconomic Theory*. Princeton: Princeton University Press. 1990.
- MYERSON, R. B. *Game theory: analysis of conflict*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001.
- OSBORNE, M.J.; RUBINSTEIN, A. *A course in Game Theory*. Cambridge Mass., The MIT Press, 1994.
- RASMUSEN, E. *Games and information: an introduction to Game Theory*. Oxford: Blackwell, 1997.

## V. O cronograma previsto

Semana	Conteúdo
17/set	APRESENTAÇÃO DO CURSO E AVALIAÇÃO DE NIVELAMENTO; AS REGRAS DO JOGO; REPRESENTAÇÃO EXTENSIVA E ESTRATÉGICA DO JOGO
24/set	ESTRATÉGIAS DOMINADAS E DOMINANTES; ELIMINAÇÃO ITERATIVA; EQUILÍBRIO DE NASH; ESTRATÉGIAS MISTAS;
1/out	JOGOS DINÂMICOS DE INFORMAÇÃO COMPLETA E PERFEITA; INDUÇÃO RETROATIVA;
8/out	JOGOS DINÂMICOS DE INFORMAÇÃO COMPLETA E IMPERFEITA; EQUILÍBRIO DE NASH PERFEITO DE SUBJOGOS;
15/out	JOGOS REPETIDOS FINITAMENTE E INFINITAMENTE;
22/out	Primeira Avaliação
5/nov	JOGOS COM INCERTEZA.
12/nov	JOGOS BAYESIANOS ESTÁTICOS; EQUILÍBRIO DE BAYES-NASH
19/nov	JOGOS BAYESIANOS DINÂMICOS; EQUILÍBRIO BAYESIANO PERFEITO; JOGOS DE SINALIZAÇÃO. EQUILÍBRIO POOLING E SEPARATING
26/nov	Continuação da aula anterior
3/dez	MONOPÓLIO; MODELOS ESTÁTICOS DE OLIGOPÓLIO; CARTEL;
10/dez	ENTRADA; LIMITE COMPETITIVO; COMPROMETIMENTO ESTRATÉGICO
17/dez	Avaliação Final

## VI. Metodologia de ensino

Aulas assíncronas enviadas semanalmente no formato de vídeos, para serem acompanhadas com as leituras dos capítulos do livro base descrito acima. Serão programados atendimentos presenciais a cada semana. As avaliações serão divididas em duas etapas (conforme cronograma). No decorrer do curso, os alunos serão observados em sua atuação e participação (assiduidade, comunicabilidade, proatividade e interatividade) cooperativa referente aos exercícios propostos. **É fundamental que os alunos e a turma se comuniquem em primeiro lugar com a professora, caso qualquer obstáculo ao aprendizado seja identificado, para a imediata correção do problema.**

## **VII. Equipamentos e conexão requeridos**

O aluno irá necessitar de equipamento e conexão para acessar e visualizar as aulas, bem como retornar com as atividades remotas avaliativas requisitadas.

## **VIII. Avaliação**

Avaliação 1: 100 (peso 30);

Avaliação 2: 100 (peso 30);

Participação nas atividades extras (listas de exercícios) propostas no desenvolver do curso: 100 (peso 40).

O ambiente virtual de avaliação será o *Google forms*.

## **IX. Sobre utilização de material de estudo**

As aulas gravadas não serão disponibilizadas para download, mas apenas visualização. Também não serão disponibilizados arquivos em pdf para download, pois a proposta neste curso é que o aluno construa seu material de estudo. Além disso:

O uso do material a ser disponibilizado para as atividades dos alunos segue o Artigo 9º da Resolução 33/2020:

“ A produção e divulgação de materiais a serem utilizados no ERE estão protegidas pela Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei dos Direitos Autorais), pela qual fica vetado o uso indevido e a reprodução não autorizada de material autoral por terceiros.

§1º - A imagem de docentes e discentes geradas nas aulas na UFJF, bem como o conteúdo oral e escrito das mesmas, somente poderão ser utilizados para os fins exclusivamente acadêmicos a que se destinam.

§2º - É vedado copiar, editar, adicionar, reduzir, exibir, difundir publicamente, transmitir a terceiros, trocar, emprestar ou praticar qualquer ato de comercialização e descaracterização das imagens e do conteúdo oral e escrito das aulas.

§3º - A violação aos direitos autorais acarretará a apuração da transgressão disciplinar do(s) envolvido(s), sem prejuízo das sanções previstas na Lei de Direitos Autorais e no Código Penal.