



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

☒
☐
☐

Disciplina
Atividade complementar
Monografia

☐
☐
☐

Prática de Ensino
Módulo
Trabalho de Graduação

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

☐

OBRIGATÓRIO

☒

ELETIVO

☐

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
ECON 0040	Teoria dos Jogos – Aplicação às Ciências Sociais	4 (quatro) horas			60 (sessenta) horas	9º

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	--	-----------------	--

EMENTA

Introdução; Modelos de Jogos; Jogos Simultâneos; Jogos Estritamente Competitivos; Estratégias Mistas; Jogos Sequenciais; Jogos Repetidos; Extensões Possíveis.

OBJETIVO (S) DO COMPONENTE

GERAL:

- Permitir ao aluno a compreensão básica da teoria dos jogos.

ESPECÍFICOS:

- Entender, na realidade, uma teoria matemática que lida com a tomada de decisão em situações de conflito;
- Ilustrá-la com exemplos práticos tirados das ciências sociais.

METODOLOGIA

A metodologia empregada faz uso de formalizações matemáticas (embora com um nível de rigor acessível a alunos de graduação) e exercícios, eventualmente com exemplos numéricos tirados da economia, da estratégia militar, etc.

AValiação

Avaliação-Padrão da UFPE: Duas Provas Parciais e uma Prova Final.

--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

9.	Introdução
9.1.	Conceitos Básicos: Jogos, Utilidades, Estratégia
10.	Modelos de Jogos
10.1.	Jogo Simultâneo
10.2.	Jogo Sequencial
11.	Jogos Simultâneos: Introduzindo Conceitos Básicos para a Solução de um Jogo
11.1.	Estratégia Dominante
11.2.	Equilíbrio de Nash
12.	Jogos Estritamente Competitivos
12.1.	O Equilíbrio em Jogos Estritamente Competitivos (ou de Soma Zero): Minimax e Maximin
13.	Estratégias Mistas
14.	Jogos Sequenciais
14.1.	O Equilíbrio de Nash em um Jogo Sequencial
14.2.	O Método da Indução Reversa
14.3.	Ameaças e Promessas
15.	Jogos Repetidos
15.1.	O Problema da Cooperação em Jogos Repetidos Finitos
15.2.	A Promoção da Cooperação em Jogos Infinitamente Repetidos
16.	Extensões Possíveis

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1.	FIANI, Ronaldo. <i>Teoria dos Jogos – Com Aplicações em Economia, Administração e Ciências Sociais</i> . Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
----	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1.	RAPOPORT, Anatol. <i>Two-Person Game Theory</i> . New York: Dover Publications, Inc., 1999.
----	---

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

--

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

--

ASSINATURA DO CHEFE DO NÚCLEO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



Emitido em 22/09/2021

EMENTA Nº 2632/2021 - CGECON (12.33.20)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 27/09/2021 12:00)

MARCIO MICELI MACIEL DE SOUSA

PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR

1758590

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
2632, ano: **2021**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **22/09/2021** e o código de verificação: **7a07f45722**