



Curso: Ciências Econômicas | Código: ENEX61019 | Vigência: 2021/1

Carga Horária: 80 horas

Aulas Semanais:

3 Teóricas/1 Práticas

Etapa: 7

Nome do Componente Curricular:

Economia Industrial, Jogos e Inovação

Ementa:

O curso apresenta os fundamentos do Estudo da Economia Industrial. Conceitua a firma e o mercado industrial. Expõe as condições determinantes da estrutura: economias de escala; concentração industrial; diferenciação de produto. Abordagem Estrutura-Condução-Desempenho. Analisa os principais indicadores de concentração de mercado e a dinâmica da Concorrência em Mercados Oligopolísticos através da Teoria dos jogos. Apresenta os estudos da Economia institucionalista e as principais teorias de inovação.

Objetivo:

Fornecer um referencial teórico para a análise da gênese, estrutura, condução, desempenho e transformação de indústrias ou mercados. Buscar a construção de um arcabouço analítico para a realização de estudos sobre a competitividade empresarial no âmbito de diferentes setores industriais.

Metodologia/Diretivas:

Exposições em sala de aula. Livros-texto, artigos e periódicos.

Avaliação:

Provas discursivas individuais. Aplicação de listas de exercícios visando consolidar os conhecimentos teóricos transmitidos em sala de aula.

Conteúdo Programático:

UNIDADE I - CARACTERÍSTICAS E ESTRATÉGIAS DE MERCADOS

- 1.1. Concorrência Perfeita.
- 1.2. Monopólio.
- 1.6. Oligopólio.

UNIDADE II- INDICES DE CONCENTRAÇÃO E DESIGUALDADE DE MERCADO

- 2.1. Herfindahl-Hirschman.
- 2.2. Hannah & Kay.
- 2.3. Razão de Concentração.
- 2.4. Gini.
- 2.5. Rosenbluth



2.6. Entropia de Theil.

UNIDADE III – MODELO ESTRUTURALISTA

- 3.1. Paradigma Estrutura-Condução-Desempenho.
- 3.2. Teoria de Barreiras.
- 3.3. Preço e quantidade limites

UNIDADE IV – INOVAÇÃO

- 4.1. Tipos de Inovação.
- 4.2. Curva S da difusão tecnológica.
- 4.3. Sistemas Nacionais de Inovação.
- 4.4. Inovação Tecnológica em Schumpeter e na ótica Neo-Schumpeteriana.
- 4.5. Manual de Oslo.

UNIDADE V – TEORIA DOS JOGOS

- 5.1. Noção de Jogo.
- 5.2. Jogos Cooperativos versus Jogos Não Cooperativos.
- 5.3. Equilíbrio de Nash e estratégias puras e mistas.
- 5.4. Jogos Sequenciais.
- 5.5. Método da Indução Reversa.

Bibliografia Básica:

KUPFER, David; HASENCLEVER, Lia (Org.). **Economia industrial**: fundamentos teóricos e práticos no Brasil. 3 ed. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2020. (Disponível físico e virtual).

TIGRE, Paulo Bastos. **Gestão da inovação**: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2006.

BIERMAN, S.H. & L.F. FERNANDEZ, **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 2011.

Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1793/pdf/17?code=3dnC5bfO1Q5FwwYwJZYk uimx5MEA54y0z8wtDd1pf3X74T/jVGY9At6Njle9tkk1B2CGS+22w88KLDwW36qwAA==>

BESANKO, David A.; BRAEUTIGAN, Ronald R. **Microeconomia** - Uma Abordagem Completa. Rio de Janeiro: LTC, 2004. Minha Biblioteca. Disponível em:

<http://online.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1922-2?q=microeconomia>

Bibliografia Complementar:

FREEMAN, Chris; SOETE, Luc. **A Economia da inovação industrial**. São Paulo: UNICAMP, 2014

NELSON, R. R; S. WINTER. **Uma Teoria Evolucionária da Mudança Econômica**. Clássicos da Inovação. São Paulo: Editora da Unicamp, 2005.

FIANI, R. **Cooperação e Conflito**: instituições e desenvolvimento econômico. Elsevier, 2011.



DOSI, Giovanni. **Mudança técnica e transformação industrial**: a teoria e uma aplicação à indústria dos semicondutores. São Paulo: Ed. UNICAMP, 2006.

PENROSE, Edith; SZMRECSÁNYI, Tamás. **A teoria do crescimento da firma**. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2006.

KON, A.; **Economia Industrial**. São Paulo: Nobel, 1999.

