

Curso: Ciências Econômicas | Código: ENEX61019 | Vigência: 2021 | Total de Encontros: 20 semanas

Nome do Componente Curricular:

## Economia Industrial, Jogos e Inovação

Carga Horária: 80 horas

Aulas Semanais:

3 Teóricas/1 Práticas

Etapa: 7

### Plano de Aula

Semana	Conteúdos/Matéria	Tipo de aula	Textos, filmes e outros materiais
1	1.1) Aspectos introdutórios; Apresentação da disciplina; Estratégias em mercados. 1.2) Demonstração das fórmulas gerais que maximizam o lucro na competição perfeita e no monopólio.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
2	1.1) Monopolista com tributo; determinação da concentração de mercado. 1.2) Índice Herfindahl-Hirschman; índice Hannah & Kay; Razão de concentração.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
3	1.1) Índice de Gini; Índice de Rosenbluth. 1.2) Entropia de Theil.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
4	1.1) Tipos de Oligopólios; 1.2) Modelo de Cornot para n firmas; Modelo de Stackelberg para n firmas;	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.

5	1.1) Modelo de Bertrand para bens diferenciados; 1.2) Modelos estruturalistas; Paradigma Estrutura-Condução-Desempenho.	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
6	1.1) Teoria de barreiras; Preço e quantidade limites 1.2) Inovação; Scumpeter e os neo-Schumpeterianos;	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
7	1.1) Tipos de inovação; Difusão tecnológica; Curva S; 1.2) Sistemas Nacionais de Inovação; Manual de Oslo.	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
8	Revisão para a primeira avaliação.	Exercícios		Lista de exercícios no Moodle.
9	Primeira Avaliação	Prática		Avaliação Individual
10	1.1) Teoria dos Jogos; Dilema dos prisioneiros. 1.2) Estratégia dominante; equilíbrio de Nash em estratégias puras.	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
11	1.1) Jogos com cooperação; 1.2) Jogos sequenciais; método da indução reversa	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
12	1.1) Estratégias dominadas; 1.2) Estratégias de racionalidade limitada;	Expositiva		Apresentação em quadro branco ou lousa digital.

13	1.1) Estratégia maximin; 1.2) Estratégia minimax;	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
14	1.1) Batalha dos sexos; 1.2) Estratégias mistas.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
15	1.1) Jogos de soma zero; 1.2) Jogos de informação imperfeita.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
16	1.1) Equilíbrio em sub-jogos. 1.2) Cartel e a estratégia tit-for-tat.	Expositiva	Apresentação em quadro branco ou lousa digital.
17	Revisão para a 2ª avaliação	Exercícios	Lista de exercícios no Moodle.
18	Segunda Avaliação	Prática	Avaliação Individual
19	Prova de 2ª Chamada Entrega da segunda avaliação	Prática	Avaliação Individual
20	Prova Final	Prática	Avaliação Individual