



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: _____	COMPONENTE CURRICULAR: TEORIA DOS JOGOS	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE FACULDADE DE GESTÃO E NEGÓCIOS		SIGLA: _____
CH TOTAL TEÓRICA: 30	CH TOTAL PRÁTICA: 0	CH TOTAL: 30

OBJETIVOS

Possibilitar a capacitação, a análise e a tomada de decisão por meio da Teoria de Jogos.

EMENTA

1. Definição e pressupostos
2. Estruturação do jogo
3. Terminologia para a Teoria de Jogos
4. Jogos de soma nula e dois jogadores
5. Jogos de soma não nula e dois jogadores
6. Equilíbrio de Nash
7. Limitações

PROGRAMA

1. Definição e pressupostos
 - 1.1 O que é Teoria dos Jogos?
 - 1.2 Qual é a contribuição da Teoria dos Jogos para quem toma decisão?
 - 1.3 Quais são os pressupostos para compreender a Teoria dos Jogos?
2. Estruturação do Jogo
 - 2.1 Jogos simultâneos
 - 2.2 Jogos seqüenciais
3. Terminologia para a teoria dos jogos
 - 3.1 Jogador
 - 3.2 lance
 - 3.3 pagamento





BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAXTER, M. **Projeto de produto**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

KAMINSKI, P. C. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade**. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 2000.

MACHADO, Márcio Cardoso. **Gestão do processo de desenvolvimento de produtos**. São Paulo: Atlas, 2008.

NOVAES, G. N. **Logística e gerenciamento da cadeia de distribuição: estratégia, operação e avaliação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

ROZENFELD, H.; AMARAL, D.C.; TOLEDO, J.C.; CARVALHO, J. O processo de desenvolvimento de produtos e processos na fábrica do futuro. In. ROZENFELD, H.R.(org.) **A Fábrica do futuro**. São Paulo: Banas. 2000

APROVAÇÃO

03.10.11
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof. Dr. João Bento de Oliveira Filho
Coordenador do Curso de Administração da Faculdade de
Carimbo e Assinatura do Coordenador do Curso
Gestão e Negócios - Portaria R. Nº. 1163/11

03.10.2011
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof. Walter Gomes da Cunha
Diretor Interim da Faculdade de Gestão e Negócios - FAGEN
Portaria R. Nº. 1163/11



- 3.4 utilidade
- 4. Jogos de soma nula e dois jogadores
 - 4.1 Árvore de decisão para dois jogadores
 - 4.2 Jogos de pôquer e dos palitos
 - 4.3 Exemplos e exercícios
- 5. Jogos de soma não nula e dois jogadores
 - 5.1 Solução da matriz de pagamentos
 - 5.2 Exemplos e exercícios
- 6. Equilíbrio de Nash
 - 6.1 Definição
 - 6.2 Soluções no sentido de Nash
 - 6.3 Exemplos e exercícios
 - 6.4 Limitações para a aplicação da Teoria dos Jogos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BERNIN, Duilio de Ávila. **Teoria dos Jogos – Jogos de Estratégia**. 1ª Edição: Reichmann e Autores, 2004.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**. Rio de Janeiro: 3. ed. Campus – Elsevier, 2009.

TAVARES, Jean Max. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: 1ª Edição: LTC, 2008

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHATTERJEE, Kalyan; SAMUELSON, Willian F. **Game Theory and Business Applications**. 2nd Edition: Hardcover, 2000

DIXIT, Avinash K; NALEBUFF, Barry J.. **The Art of Strategy: A Game Theorist's Guide to Success in Business and Life**. W.W. Norton: New York, 2008

ROTONDARO, Roberto Gilioli. **Seis Sigma: Estratégia Gerencial para a melhoria dos processos, produtos e serviços**. São Paulo: Atlas, 2002.

WANDERLEY, José Augusto . **Negociação Total – encontrando soluções - vencendo**. 1ª Ed. Ed. Gente, 1998

VOROB'EV, N. N **Game Theory, Lectures for Economists and Systems Scientists**. Springer-Verlag, 1977

APROVAÇÃO

23/09/11
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof. Dr. João Bento de Oliveira Filho
Coordenador do Curso de Administração da Faculdade de
Carimbo da Assinatura do Coordenador do Curso

03/10/2011
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof. Walter Gomes da Cunha
Diretor "pro-tempore" da Faculdade de Gestão e Negócios - FAGEM
Carimbo da Assinatura do Diretor da
Unidade Acadêmica
(que oferece a disciplina)