



## ECO ECO1144 – Teoria Microeconômica III

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60 horas

CRÉDITOS: 4

PRÉ-REQUISITO(S): ECO1143 ou ECO1214

Professor: Hamilton Massataka Kai – [hkai@econ.puc-rio.br](mailto:hkai@econ.puc-rio.br)

Monitora: Raíssa Svetlana de Oliveira Arantes – [raissas.oliveira.rso@gmail.com](mailto:raissas.oliveira.rso@gmail.com)

Link para o grupo da monitoria: <https://chat.whatsapp.com/LyaSEI9b9eA6IDonTcJhGa>

### OBJETIVOS

Este é o terceiro e último curso de Microeconomia no programa de graduação em Economia na PUC-Rio. A primeira parte do curso é uma introdução à Economia da Informação, um campo moderno de teoria microeconômica que se tornou possível após a “descoberta” de Teoria dos Jogos por economistas. Inicialmente, estudaremos jogos de informação incompleta. Em seguida, aplicaremos essa teoria para mercados. Estudaremos o funcionamento de leilões e outros ambientes onde a presença de informação assimétrica altera de forma substancial o funcionamento do mercado.

Na segunda parte do curso, expandiremos nosso conhecimento sobre o funcionamento de mercados estudando situações onde há poder de mercado, onde firmas têm algum grau de influência sobre preços. Nesse ambiente, surgem naturalmente situações onde firmas interagem estrategicamente. Portanto, utilizaremos diversos conceitos de Teoria de Decisão Interpessoal, usualmente conhecida como Teoria do Jogos, que foram estudados em Micro II.

### EMENTA

1. Jogos de Informação Incompleta: jogos bayesianos, equilíbrio de Bayes-Nash, EBP, mercado sob informação incompleta: leilão.
2. Mercados sob informação assimétrica: risco moral, seleção adversa e sinalização.
3. Poder de Mercado: monopólio, discriminação de preços, monopsonio, competição monopolística, oligopólio, cartel.

### PROGRAMA

#### 1. Jogos de Informação Incompleta:

- 1.1. Jogos estáticos: jogos bayesianos e equilíbrio de Bayes-Nash
- 1.2. Leilões
- 1.3. Jogos dinâmicos: equilíbrio bayesiano perfeito

#### 2. Mercados sob informação assimétrica:

- 2.1. Risco moral
- 2.2. Seleção adversa
- 2.3. Sinalização.

#### 3. Poder de Mercado:

- 3.1. Monopólio e ineficiência alocativa
- 3.2. Impostos em monopólio
- 3.3. Monopólio natural e patentes
- 3.4. Regulação
- 3.5. Discriminação de preços, tarifas bipartidas e *bundling*
- 3.6. Competição monopolística e diferenciação de produtos
- 3.7. Monopsonio
- 3.8. Oligopólio e cartel

**AVALIAÇÃO**

A avaliação do curso será baseada no critério nº 7, da PUC:

$$NF = \frac{G_1 + G_2}{2}$$

Se  $G_1 \geq 3$  e  $G_2 \geq 3$  e  $NF \geq 6$ , então  $MÉDIA = NF$  e o(a) aluno(a) está aprovado sem necessidade da prova final.

Em outros casos, o(a) aluno(a) faz  $PF (= G_3)$ , que entra com peso 2:

$$MÉDIA = \frac{G_1 + G_2 + 2G_3}{4}$$

Para aprovação, é necessário que  $MÉDIA \geq 5$ .

**A nota da  $G_1$** 

A nota da  $G_1$  será a média ponderada de duas avaliações  $AV_1$  e  $AV_2$ :

$$G_1 = 0.5AV_1 + 0.5AV_2$$

Entre 10% e 20% dos pontos de cada prova serão baseados em uma questão de lista, (idêntica ou quase idêntica).

O  $T_1$  e a  $P_1$  terão duração de 1h. O aluno(a) somente poderá sair da sala após 35 minutos do início da prova.

**A nota da  $G_2$** 

A nota da  $G_2$  será:

$$G_2 = 0.5T_2 + 0.5P_2$$

Entre 10% e 20% dos pontos de cada prova serão baseados em uma questão de lista, (idêntica ou quase idêntica).

O  $T_2$  e a  $P_2$  terão duração de 1h. O aluno(a) somente poderá sair da sala após 35 minutos do início da prova.

**Prova final**

Caso o(a) aluno(a) não tenha tido  $MÉDIA \geq 6$ , ele(a) deverá fazer a  $PF$ .

Há 5 casos:

- 1) para quem fez todas as avaliações ( $AV_1$ ,  $AV_2$ ,  $AV_3$  e  $AV_4$ ), a nota da  $PF$  conta apenas como  $PF$ .
- 2) para quem faltou apenas 1 avaliação, a nota da  $PF$  conta como  $PF$  e como segunda chamada da avaliação perdida.
- 3) para quem faltou a 2 avaliações, a nota da  $PF$  conta como  $PF$  e como segunda chamada das duas avaliações perdidas.
- 4) para quem faltou a 3 avaliações: a nota da  $PF$  conta como  $PF$  e como segunda chamada de apenas duas avaliações.
- 5) para quem faltou às 4 avaliações a reprovação é automática, sem direito a fazer a  $PF$ .

Na *PF* cai a matéria toda e sua duração é de 2 horas.

Para fazer a *PF* como segunda chamada é necessário entrar com requerimento junto à PUC até 5 dias após a data da avaliação perdida.

### Pontos extras

Serão feitas atividades no Kahoot ao longo do período. Os 5 melhores de cada atividade ganharão entre 1 a 5 pontos. Esses pontos serão somados e os melhores colocados ganharão pontuação extra nas notas da  $G_1$  e  $G_2$  da seguinte forma:

- 1º colocado: 0,5 ponto
- 2º colocado: 0,5 ponto
- 3º colocado: 0,4 ponto
- 4º colocado: 0,4 ponto
- 5º colocado: 0,3 ponto
- 6º colocado: 0,3 ponto
- 7º colocado: 0,2 ponto
- 8º colocado: 0,2 ponto
- 9º colocado: 0,1 ponto
- 10º colocado: 0,1 ponto

Como são pontos extras, não haverá segunda chamada das atividades no Kahoot.

Também haverá exercícios feitos em sala, valendo pontos extras. Cada exercício feito em sala valerá 0,1 na respectiva nota  $G_1$  ou  $G_2$ .

### Datas das provas

As datas das provas serão:

- $AV_1$ : 30 de agosto (sexta)
- $AV_2$ : 27 de setembro (sexta)
- $AV_3$ : 25 de outubro (sexta)
- $AV_4$ : 29 de novembro (sexta)
- *PF*: 6 de dezembro (sexta)

### BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

#### 1. Teoria dos Jogos:

TADELIS, Steven (2013). *Game Theory: An Introduction*, Princeton University Press.

#### 2. Economia da Informação:

MACHO-STADLER, Inês & David PEREZ-CASTRILLO (1997). *An Introduction to the Economics of Information: Incentives and Contracts*, Oxford University Press.

#### 3. Poder de Mercado:

PEPALL, Lynne, Daniel RICHARD e George NORMAN (2005). *Industrial Organization: Contemporary Theory and Practice*. 3a. ed., Thomson South-Western.

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

#### 1. Teoria dos Jogos:

DIXIT, Avinash & Barry J. NALEBUFF (1991). *Thinking Strategically*, W. W. Norton.

DUTTA, Prajit K. & Wouter Vergote (2022). *Strategies and games: theory and practice*, The MIT Press.

FIANI, Ronaldo (2003). *Teoria dos Jogos - Para Cursos de Administração e Economia*, Editora Campus.

GIBBONS, Robert (1992). *Game Theory for Applied Economists*, Princeton University Press.

### **2. Economia da Informação:**

CAMPBELL, Donald E. (1995). *Incentives: Motivation and the Economics of Information*, Cambridge University Press.

LAFFONT, Jean-Jacques & David MARTIMORT (2002). *The Theory of Incentives: the Principal-Agent Model*, Princeton University Press.

MILGROM, Paul & John ROBERTS (1992). *Economics, Organization and Management*, Prentice Hall.

SALANIE, Bernard (1997). *The Economics of Contracts*, The MIT Press.

### **3. Poder de Mercado:**

VARIAN, Hal R. (2016). *Microeconomia, Uma Abordagem Moderna*. 9a. ed., Rio de Janeiro, Elsevier.