



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA

DEPARTAMENTO DE ECONOMIA

2025.2

ECO **ECO1143 – Teoria Microeconômica II**

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60h

CRÉDITOS: 4

PRÉ-REQUISITO(S): ECO1113 ou ECO1213 ou ECO1301

Professor: Antônio Marcos Hoelz Ambrózio (antoniomarcoshlz@gmail.com)

OBJETIVOS

O curso começa com a análise de um modelo de equilíbrio geral, onde firmas e consumidores interagem simultaneamente em vários mercados perfeitamente competitivos. Após, busca-se explorar as consequências de falhas de mercado, analisando duas situações típicas onde a ação de um agente afeta diretamente o *payoff* de outro agente - externalidades e bens públicos. Na segunda parte do curso, desenvolvemos o instrumental de teoria dos jogos, que analisa de forma sistemática situações de interação estratégica, com diversas aplicações na teoria econômica.

EMENTA

Equilíbrio geral com mercados completos sem produção; Equilíbrio geral com mercados completos com produção; Teoremas do Bem-Estar Social; Existência do equilíbrio; Falhas de mercado – externalidades; Falhas de mercado – bens públicos; Jogos estáticos e estratégias estritamente dominadas; Jogos estáticos e o Equilíbrio de Nash; Jogos dinâmicos e o Equilíbrio de Nash Perfeito em Subjogos; Jogos repetidos e o problema de cartel.

PROGRAMA

Parte I - Equilíbrio Geral e Falhas de Mercado

I.1 Equilíbrio Geral Sem Produção (Trocas)

- I.11 Caracterização de uma economia de trocas
- I.12 Representação na Caixa de Edgeworth
- I.13 Alocação eficiente
- I.14 Equilíbrio competitivo
- I.15 Teoremas de Bem-Estar

I.2 Equilíbrio Geral Com Produção

- I.21 Lado da oferta: eficiência técnica
- I.22 Caracterização de uma economia com produção
- I.23 Alocação eficiente
- I.24 Equilíbrio competitivo
- I.25 Teoremas de Bem-Estar

I.3 Externalidades

- I.31 Definição
- I.32 Externalidade e eficiência
- I.33 Solução para externalidades

I.34 Teorema de Coase

I.4 Bens Públicos

- I.41 Provisão de bens públicos
- I.42 Bens públicos discretos
- I.43 Bens públicos divisíveis
- I.44 O problema do carona

Parte II - Teoria dos Jogos Não-Cooperativos

II.1 Jogos Estáticos com Informação Completa

- II.11 Elementos de um jogo
- II.12 Representação de um jogo na forma normal
- II.13 Eliminação iterada de estratégias dominadas e estratégias racionalizáveis
- II.14 Equilíbrio de Nash

II.2 Jogos Dinâmicos com Informação Completa

- II.21 Representação de um jogo dinâmico
- II.22 ENPS e procedimento de indução retroativa
- II.23 Jogos de informação completa mas imperfeita

II.3 Jogos Repetidos

- II.31 Jogos repetidos um número finito de vezes
- II.32 Jogos repetidos um número infinito de vezes

AVALIAÇÃO

O critério de avaliação do curso é o 7. Os alunos deverão fazer duas provas obrigatórias, P1 e P2, ambas com o mesmo peso. **Os alunos que tiverem média parcial $MP = (P1 + P2)/2$ igual ou maior a seis (6,0) e nota maior ou igual a três (3,0) em ambas as provas estarão aprovados.** Caso contrário, o aluno deverá realizar uma prova final (PF) abrangendo TODA a matéria. **Nesse caso, o aluno será aprovado caso obtenha uma média final (MF) maior ou igual a cinco (5,0), conforme a fórmula abaixo:**
 $MF = (P1 + P2 + 2*PF)/4$.

O aluno que por motivo de força maior não puder realizar **uma** das provas deverá avisar ao professor assim que possível e dar entrada no pedido de segunda chamada pelo endereço www.ccpa.puc-rio.br/sap no prazo de até 7 dias depois da data da avaliação. Se justificada a ausência, a prova final (dando mais peso na parte da matéria que o aluno faltou), substituirá a nota da prova que o aluno não pôde fazer, e sua média será dada pela expressão (MF) acima. **Será reprovado o aluno que faltar as duas provas regulares do curso ou precisar fazer a prova final e faltar.**

Em todos os casos, eventuais pedidos de revisão deverão ser feitos até uma semana após a entrega das provas.

É importante frisar que, por orientação do Departamento de Economia, as seguintes penalidades serão impostas no caso em que forem verificadas **fraude** nas avaliações:

1. Cola em prova implicará nota 0 **no grau**, e não apenas na prova. O mesmo critério também se aplica a quem passar cola.
2. Plágio em trabalhos também implicará nota 0 **no grau**, e não apenas no trabalho.
3. Celular, smartwatch ou outros eletrônicos não autorizados durante as provas que estejam ao alcance das mãos (bolso da roupa, sob a perna, no chão etc.) implicarão nota 0 **no grau**, e não apenas na prova.
4. Cola e plágio eliminam a possibilidade de segunda chamada na avaliação em questão.
5. Em caso de reincidência, haverá reprovação na disciplina.
6. Todos os casos serão reportados para a Coordenação do curso, que poderá adotar medidas adicionais, como solicitar suspensão ou jubramento do aluno.
7. Veja mais informações no Compromisso de Ética do Departamento, disponível no link a seguir: <https://www.econ.puc-rio.br/areadoalunoimags/compromissodeetica17Mai21.pdf>

Calendário das Provas:

P1: **02/10**

P2: **27/11**

PF: **11/12** (toda a matéria)

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

VARIAN, Hal (2006) "Microeconomia: Princípios Básicos" – Sétima Edição, Editora Campus.

WATSON, Joel (2008) "Strategy: an Introduction to Game Theory " – 2nd Edition, W.W Norton.

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

KREPS, David (1990) "A Course in Microeconomic Theory", Princeton University Press.

KREPS, David (1991) "Game Theory and Economic Modelling" (Clarendon Lectures in Economic Science), Oxford University Press.