


PERÍODO: 2018.1		
CENTRO UNIVERSITÁRIO CTC DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA	2018.1	
INF2033	Tópicos de Teoria da Computação I (Teoria de Jogos) Prof. Marcus Poggi	
	CARGA HORÁRIA TOTAL: 45	CRÉDITOS: 3
	Pré-requisito: não tem.	

OBJETIVOS	Apresentar os elementos de teoria de jogos, tipos de jogos, agentes, representação, equilíbrio, mecanismos e incentivos, leilões, leilões combinatórios. Discutir os algoritmos associados, suas respectivas implementações, aplicações e limitações.
EMENTA	Conceitos, Estratégia Dominante, Equilíbrio de Nash Puro e Misto, Equilíbrio Correlacionado, Complexidade do problema de encontrar equilíbrio, Jogos de Soma Zero, Jogos Cooperativos: Núcleo e Gap de Integralidade, Lookahead, Jogos com Informação Imperfeita, Jogos Repetitivos, Jogos Estocásticos, Jogos Incompletos.
PROGRAMA	Introdução, Forma Normal, Equilíbrio, Complexidade, Jogos e Problemas Combinatórios, Jogos Cooperativos e Subsídios, Mecanismos, Leilões, Jogos com Informação Imperfeita, Agentes, Jogos Repetitivos, Jogos de Roteamento, Jogos Estocásticos, Jogos Incompletos.
AValiação	Listas de Exercícios, Seminários, Implementação de Agentes e Competição entre agentes em jogos.
BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL	Algorithmic game theory / edited by Noam Nisan et al., Cambridge University Press, 2007.

**BIBLIOGRAFIA
COMPLEMENTAR**

Cooperative Game Theory and Applications (Cooperative Games Arising from Combinatorial Optimization Problems), Imma Curiell, Springer, 1997.

A Course in Game Theory, Martin J. Osborne and Ariel Rubinstein, MIT Press, 1994.