

Instituto de Informática
Departamento de Informática Teórica

Dados de identificação

Disciplina: TÓPICOS ESPECIAIS EM COMPUTAÇÃO XX

Período Letivo: 2017/1

Período de Início de Validade: 2017/1

Professor Responsável pelo Plano de Ensino: ANA LUCIA CETERTICH BAZZAN

Sigla: INF05015

Créditos: 2

Carga Horária: 30

Súmula

Assuntos relacionados a inovações tecnológicas decorrentes de pesquisas recentes ou a aplicações específicas de interesse a um grupo restrito ou tendo caráter de temporalidade, enfocando aspectos não abordados ou abordados superficialmente em disciplinas regulares.

Currículos

Currículos	Etapa Aconselhada	Natureza
BIOTECNOLOGIA MOLECULAR		Eletiva
BIOINFORMÁTICA		Eletiva
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		Eletiva

Objetivos

Introduzir conceitos relativos à teoria de jogos.

Conteúdo Programático

Semana: 1 a 5 Título: Jogos em forma normal Conteúdo: Jogos em forma normal
Semana: 2 a 3 Título: Jogos de soma zero Conteúdo: Jogos de soma zero
Semana: 2 a 5 Título: Conceitos de equilíbrio Conteúdo: Conceitos de equilíbrio
Semana: 3 a 6 Título: Jogos de soma não zero Conteúdo: Jogos de soma não zero
Semana: 5 a 7 Título: Jogos em forma extensiva Conteúdo: Jogos em forma extensiva
Semana: 5 a 10 Título: Jogos repetidos e jogos estocásticos Conteúdo: Jogos repetidos e jogos estocásticos
Semana: 9 a 15 Título: Jogos evolucionários Conteúdo: Jogos evolucionários e conceito de jogo sobre uma população
Semana: 12 a 15 Título: Jogos em forma coalizional Conteúdo: Jogos em forma coalizional
Semana: 12 a 15 Título: Tópicos avançados Conteúdo: tópicos avançados como por exemplo teoria de jogos algorítmica, aplicações, etc.

Metodologia

O professor da disciplina conduzirá atividades em sala de aula e proporá atividades extra-classe que estimulem o aluno a: analisar o enunciado de problemas ligado à teoria de jogos.

Carga Horária

Teórica: 25

Prática: 5

Experiências de Aprendizagem

Além das aulas expositivas, os alunos terão oportunidade de utilizar um software ou uma linguagem de programação em laboratório para a verificação dos conteúdos apresentados em aula. Além disto haverá uma série de listas de exercícios que objetivam auxiliar no processo de aprendizagem do aluno.

Critérios de avaliação

Sistema de avaliação:

Participação em aula;

Ficha de leitura (revisão bibliográfica orientada – revisão/apresentação/discussão de artigos);

Apresentação de seminário e/ou desenvolvimento de projeto.

Para fins de avaliação serão considerados: participação em aula, trabalho prático, seminário e, eventualmente, uma prova.

Atividades de Recuperação Previstas

somente as previstas em lei

Bibliografia

Básica Essencial

Sem bibliografias acrescentadas.

Básica

Myerson, Roger B.. LinkGame theory : analysis of conflict.

Complementar

Leyton-Brown, K. And Shoham, Y.. Essentials of Game Theory.

Peters, H. Game Theory.

Outras Referências

Não existem outras referências para este plano de ensino.

Observações

Nenhuma observação incluída.