

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

CENTRO DE INFORMÁTICA

2016.1

**Um modelo baseado na teoria dos jogos para simulação de
Competição empresarial**

Proposta de Trabalho de Graduação

Discente: Arthur Rodrigues Moreno

Orientador: Daniel Carvalho da Cunha

Recife, Abril de 2016

Sumário

1. Contexto
2. Objetivo
3. Cronograma
4. Assinaturas

1. Contexto

Para se manter no mercado competitivo de hoje em dia, as grandes empresas enfrentam cenários complexos, onde a tomada de decisão é um fator importante para seu sucesso financeiro. Além disso entender a natureza da economia para saber escolher a melhor opção para cada situação que ocorre na vida dessas empresas é algo fundamental.

A Teoria dos jogos é um ramo da matemática formalizado por John Von Neumann em 1928, logo após a publicação de uma série de trabalhos na área. Ela estuda as diversas situações estratégicas aonde os jogadores escolhem diferentes ações na tentativa de ganhar o jogo em questão. A teoria dos jogos foi utilizada para descrever o comportamento de diversas situações no mundo real, dentre elas se encontram a evolução das espécies, ciências políticas, economia e outras.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é fazer uma análise comparativa entre as diversas estratégias utilizadas pelas empresas dentro do mercado competitivo. Para isso será utilizado um modelo baseado na teoria dos jogos e com isso ser feita uma simulação computacional.

3. Cronograma

	Março	Abril	Maiio	Junho	Julho
Elaboração da proposta	■				
Levantamento da literatura		■			
Revisão da literatura		■	■		
Análise das técnicas encontradas			■	■	
Elaboração da apresentação					■

4. Assinaturas

Saulo José de Albuquerque Silva

Discente

Daniel Carvalho da Cunha

Orientador