

# **Encontrando estratégias vitoriosas para empresas com a Teoria dos Jogos**

**Universidade Santa Úrsula  
ITIC  
Engenharia da Computação**

**Aluno: Sidnei M. Barrientos Junior**

# Conteúdo

---

## 📌 Objetivos da Pesquisa

- Introdução
- Justificativa

## 📌 Sobre a Teoria dos Jogos

## 📌 Exemplos

- MAD
- Dilema dos Prisioneiros

## 📌 Metodologia

# Objetivos

---

- Metodologia de Simulação
  - Perfil da empresa protagonista, e concorrência
  - Meta da empresa
  - Tipo de jogo
- Processamento Lógico
  - Software
- Definição de Estratégias
  - Melhor Solução

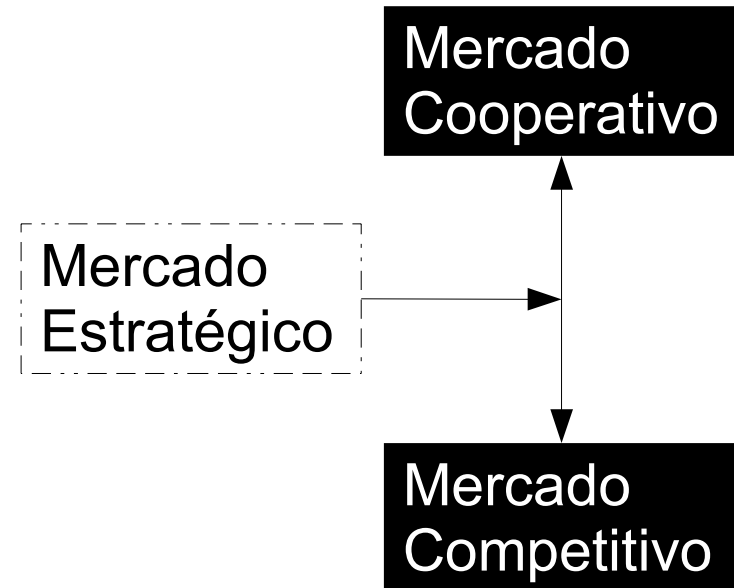
# Mercado

## Visão estratégica

---



### Mercado Estratégico Interatividade

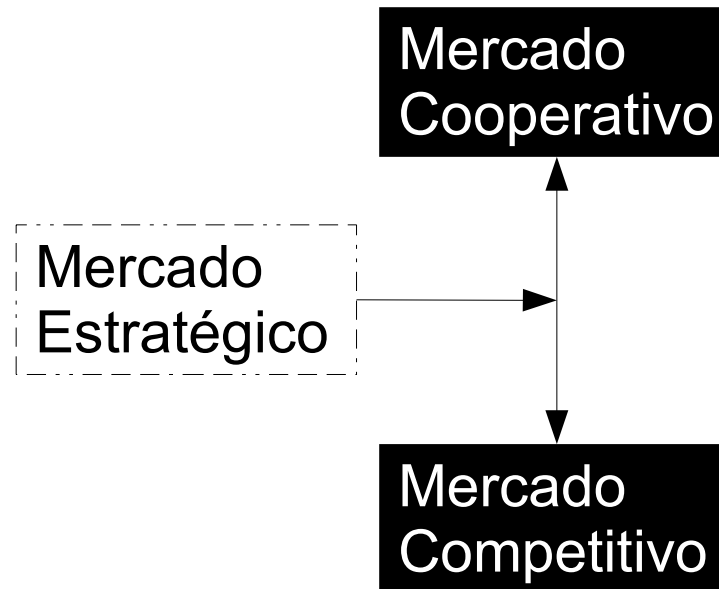


# Mercado

## Visão estratégica

---

### Mercado Estratégico Interatividade



# Teoria dos Jogos

---

## Tipos de Jogos

- Informação Completa e Incompleta
- Informação Perfeita e Imperfeita
- Estáticos e Dinâmicos
- Soma-Zero e Soma-Positiva
- Simétricos e Assimétricos
- Decisão Simultânea e Sequencial
- Jogos Fracos e Fortes
- Determinados e Cooperativos

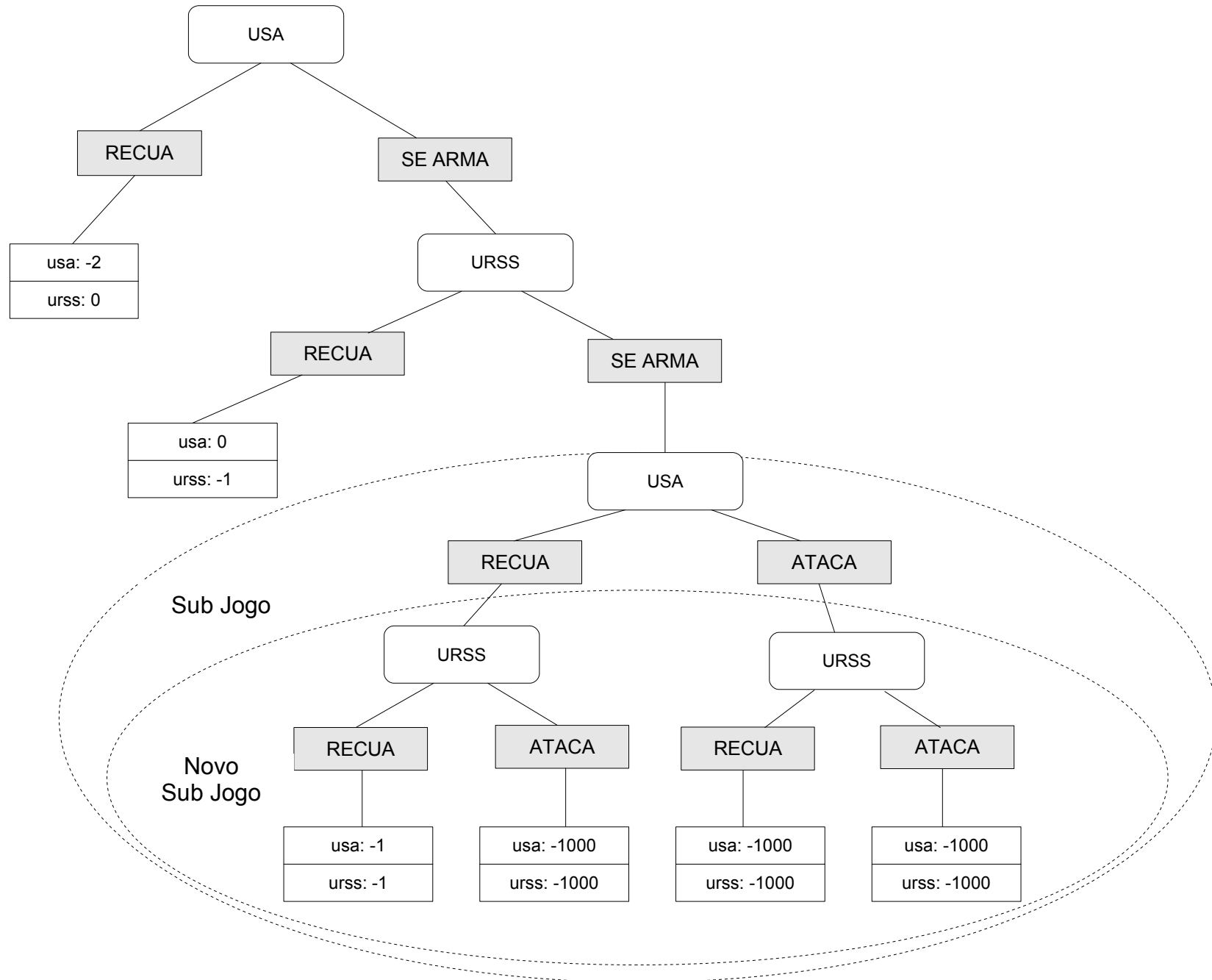
# Teoria dos Jogos

---

## Soluções

- Equilíbrio de Nash
- Ótimo de Hicks
  - Sem outro maior
- Ótimo de Pareto
  - O melhor
- Eliminação de estratégias
- Minimax
- Maximin

# MAD – Garantia de Destruição Mútua



# Dilema dos Prisioneiros

---

- Dois Jogadores
- Jogo Estático de Decisão Simultânea
- Informação Completa Imperfeita
- Jogo Determinado, Forte, Simétrico.

		Player 2	
		confessa	Não confessa
Player 1	estratégias		
	confessa	3,3	1,4
	Não confessa	4,1	2,2

# Metodologia

---

- Escolha de Cenário
- Coleta de dados da empresa
- Coleta de dados dos concorrentes
- Estudo do cenário de mercado
- Levantamento de estratégias dos jogadores
- Desenvolvimento de aplicação
- Simulação