

**Universidade Politécnica de Macau**  
**Faculdade de Ciências Humanas e Sociais**  
**Curso de Licenciatura em Administração Pública**

**Programa da Unidade Curricular**

**Ano Lectivo 2022/2023**

**1.º Semestre**

<b>Unidade Curricular</b>	Economia e Gestão do Jogo			<b>Código</b>	GRMM4162-412
<b>Pré-requisito</b>	Não tem				
<b>Língua Veicular</b>	Português			<b>Créditos</b>	3
<b>Aulas Teóricas</b>	45 horas	<b>Aulas Práticas</b>	0 horas	<b>Total de Horas</b>	45 horas
<b>Docente</b>	Susana Mieiro		<b>Correio Eletrónico</b>	susanamieiro@mpu.edu.mo	
<b>Gabinete</b>	Edifício Wui Chi, 5º Andar, Sala 55A			<b>Telefone</b>	8599-6738

**Objectivos Gerais**

Esta unidade apresenta principalmente a economia e gestão da indústria líder de Macau, ou seja, a indústria do jogo. Os tópicos incluem as vantagens dos casinos e os princípios da gestão do jogo, a análise dos custos e benefícios sociais da indústria do jogo, o jogo problemático e o jogo responsável, a estrutura industrial e influência da indústria do jogo, a indústria do jogo e a economia social de Macau, a evolução e desenvolvimento tendência da indústria global de jogos, bem como a política de desenvolvimento sustentável dessa indústria.

**Objectivos Específicos**

Ao completar a unidade curricular, os alunos deverão estar aptos a:

1. Explicar a história da indústria do jogo em Macau.
2. Descrever a estrutura organizacional de um resort integrado típico.
3. Aplicar fundamentos de microeconomia à indústria do jogo.
4. Explicar os principais benefícios económicos da indústria do jogo.
5. Explicar os principais custos sociais da indústria do jogo.
6. Compreender a aplicabilidade da economia comportamental à indústria do jogo.

## **Conteúdos**

1. Módulo 1 – Introdução (9 horas de aulas)
  - 1.1 Enquadramento da disciplina  
*(IDENTIFICAR a organização da u.c., os temas a abordar ao longo do semestre, a bibliografia principal, e os itens de avaliação).*
  - 1.2 Visão Geral da Indústria do Jogo  
*(DESCREVER a importância da análise dos impactos económicos e sociais da indústria do jogo)*  
*(CHARACTERIZAR com recurso a estatísticas socioeconómicas diferentes regiões do mundo com indústria do jogo)*
  - 1.3 A história do jogo em Macau  
*(COMPREENDER a história do jogo em Macau)*
  - 1.4 Impactos Sociais, Económicos e Ambientais do jogo  
*(CONTEXTUALIZAR os principais impactos do jogo)*
  - 1.5. Os Resorts Integrados  
*(DESCREVER as principais características dos Resorts Integrados típicos)*
  
2. Módulo 2 – Benefícios Económicos da Indústria do Jogo I (4.5 horas de aulas)
  - 2.1 Fundamentos de Microeconomia: a fronteira de possibilidades de produção  
*(DEFINIR fronteira de possibilidades de produção)*  
*(UTILIZAR a fronteira de possibilidades de produção para ilustrar as escolhas que as sociedades enfrentam)*
  - 2.2 Indústria do Jogo e Crescimento Económico  
*(APLICAR a fronteira de possibilidade de produção para ilustrar as escolhas que as sociedades enfrentam entre os jogos de fortuna ou azar e todos os outros bens e serviços)*
  
3. Módulo 3 – Benefícios Económicos da Indústria do Jogo II (4.5 horas de aulas)
  - 3.1 Fundamentos de Microeconomia: a curva de indiferença e a alocação eficiente de recursos  
*(DESCREVER e ILUSTRAR como a restrição orçamental representa as opções que um consumidor pode pagar)*  
*(DESCREVER e ILUSTRAR como as curvas de indiferença podem ser usadas para representar as preferências de um consumidor)*  
*(DESCREVER e ILUSTRAR como as escolhas ideais de um consumidor são determinadas)*
  - 3.2 Jogos de fortuna ou azar, comportamento do consumidor e bem-estar  
*(AVALIAR como é que a proliferação de casinos afeta o bem-estar das pessoas)*
  
4. Módulo 4 – Benefícios Económicos da Indústria do Jogo III (4.5 horas de aulas)

#### 4.1 Casinos e Receitas dos Impostos

*(ANALISAR e INTERPRETAR a relação entre a liberalização do jogo e a evolução das receitas públicas de Macau)*

*(ANALISAR e INTERPRETAR estatísticas das receitas dos impostos e sua relação com outras variáveis económicas, noutras regiões do mundo, com jogos de fortuna ou azar)*

5. Consolidação Intercalar de Conhecimentos (4.5 horas de aulas)  
*(ESCLARECER e APLICAR os conteúdos dos módulos 1 a 4)*
6. Módulo 5 – Os Impactos Socioeconómicos Negativos da Indústria do Jogo I (3 horas de aulas)
- 6.1 A definição económica de “custo social”  
*(DEFINIR economicamente “custo social”)*
- 6.2 Os custos sociais do jogo  
*(APLICAR a definição económica de “custo social” à indústria do jogo)*
7. Módulo 6 – Os Impactos Socioeconómicos Negativos da Indústria do Jogo II (6 horas de aulas)
- 7.1 Fundamentos de Microeconomia: Oferta, Procura e Mercados  
*(DESCREVER a relação entre preço e quantidade procurada; e, entre preço e quantidade oferecida)*  
*(ANALISAR alterações no equilíbrio de mercado)*
- 7.2 Fundamentos de Microeconomia: Excedente do Produtor e do Consumidor  
*(APLICAR o modelo de oferta e da procura para desenvolver o excedente do consumidor e o excedente do produtor como medidas de bem-estar e de eficiência de mercado)*
- 7.3 Questões na análise dos Custos Sociais  
*(IDENTIFICAR os problemas na estimativa de valores do custo social)*  
*(EXPLICAR as diferentes abordagens aos custos sociais)*  
*(DESCREVER três custos sociais não identificados e não medidos)*
8. Módulo 7 – Economia Comportamental e a Indústria do Jogo (4.5 horas de aulas)
- 8.1 Fronteiras da Microeconomia: Economia Comportamental  
*(EXPLICAR porque é que as pessoas podem nem sempre comportar-se como maximizadoras racionais)*
- 8.2 Novo paradigma na abordagem da minimização dos danos da Indústria do Jogo  
*(DISCUTIR a análise de Gainsburry et al. (2018))*
- 8.3 Jogo Responsável  
*(DESCREVER e DEBATER o modelo de Reno e outras evidências empíricas)*
9. Consolidação de Conhecimentos (4.5 horas de aulas)  
*(ESCLARECER e APLICAR os conteúdos estudados e apreendidos)*

## Método de Ensino

- Formato interativo que combina o ensino teórico com a discussão em contexto de aula, complementado com exercícios práticos, estudos de caso, análise de estatísticas de sites oficiais, análise de artigos científicos com evidências empíricas sobre a indústria do jogo, vídeos e apresentações.
- A análise de alguns dos tópicos no âmbito da economia e gestão do jogo, será precedida pela explicação teórica dos conceitos microeconómicos que lhes subjazem. Os alunos terão oportunidade de consolidar a teoria microeconómica de interesse através de aplicações práticas. Os conceitos microeconómicos de interesse serão seguidamente transpostos para a análise da indústria do jogo.
- Os alunos:
  - serão estimulados a trabalhar em equipa para responder a mini-questionários, analisar estudos de caso, documentos académicos, estatísticas e preparar exercícios para apresentação na aula;
  - deverão preparar leituras / exercícios individuais para discussão na aula.

## Assiduidade dos Alunos

A assiduidade às aulas rege-se pelo disposto no “Regulamento Pedagógico dos Cursos Conferentes do Grau de Licenciado” da Universidade Politécnica de Macau.

## Avaliação

A nota é atribuída em termos percentuais, sendo 100 a pontuação máxima e 50 a nota positiva mínima.

	Item		Descrição	Percentagem
1.	PA	Participação	Participação ativa e contribuição nas atividades da unidade curricular, ao longo do semestre.	10%
2.	MQE	Mini-Questionários de Equipa <sup>(a)</sup>	Resolução de mini-questionários de equipa <b>com consulta.</b>	20%
3.	TAI	Teste de Avaliação Intercalar	Teste individual de Avaliação Intercalar individual <b>sem consulta.</b>	25%
4.	EF	Exame Final	Exame de Avaliação Final <b>sem consulta.</b>	45%

**Total de Percentagem:** 100%

<sup>(a)</sup> A nota final deste item obtida por cada equipa será ajustada pela avaliação dos pares.

*Qualquer aluno que obtenha menos de 35% no exame final terá de prestar o exame suplementar, independentemente da nota final.*

## **Material de Estudo**

### **Obras de Referência**

Lucas, Anthony F., and Jim Kilby. 2011. *Introduction to casino management*. Escondido, California: Okie International.

Mankiw, G. N. (2015). *Principles of Microeconomics* (7th ed.). Cengage Learning.

**Walker, D. M. (2013). *Casinomics: The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*. New York: Springer.**

### **Periódico(s)**

- Journal of Gambling Studies (texto completo na Biblioteca da UPM-Campus da Taipa)
- Journal of Gambling Business and Economics (texto completo na Biblioteca da UPM-Campus da Taipa)
- UNLV Gaming Research & Review Journal
- International Gambling Studies
- Journal of Gambling Behavior
- Journal of Gambling Issues
- Asian Journal of Gambling Issues and Public Health
- Journal of Hospitality & Tourism Research

### **Sítios da Internet**

- Gaming Inspection and Coordination Bureau – Macao SAR: <http://www.dicj.gov.mo/>
- Statistics and Census Service of the Government of Macao SAR: <http://www.dsec.gov.mo/>
- The American Gaming Association (AGA): <http://www.americangaming.org/>
- UNLV Center for Gaming Research: <http://gaming.unlv.edu/>

*Serão distribuídos aos alunos outros materiais de estudo considerados pertinentes ao desenvolvimento da unidade curricular.*