

SYLLABUS

MICROECONOMIE AVANCEE

1. Description du cours

Informations générales	
Code et Intitulé de l'UE	MTA2113- Microéconomie avancée
Code ECUE	MTA2113
Articulation pédagogique	Cours Magistraux (CM) + Travaux Dirigés (TD)
Auteure	Dr SONDJJO épouse SIAN
Mail	amani.sondjo@uvci.edu.ci
Démarche pédagogique	Méthode active
Crédits	3 crédits ECTS
Durée d'activité Enseignant	36 heures (4 séances)
Temps personnel de l'Étudiant	39 heures
Public cible	Étudiants en Licence 2 – Semestre 3
Type de Formation	Formation initiale
Mode d'enseignement	Formation à distance sur campus.uvci.edu.ci
Année académique	2025-2026

CONTEXTE

L'économie africaine, et plus précisément ivoirienne est caractérisée par des marchés en pleine mutation où coexistent des secteurs hautement concurrentiels (marchés agricoles de commodités) et des structures fortement concentrées (oligopoles dans les télécommunications, monopoles naturels dans la distribution d'eau et d'électricité). Comprendre ces dynamiques nécessite le dépassement de la microéconomie de base. Ce cours de Microéconomie avancée dote les étudiants des outils de modélisation mathématique et d'analyse stratégique nécessaires pour évaluer les politiques de prix, l'efficacité des marchés et les comportements des acteurs face à l'incertitude dans un environnement économique complexe.

OBJECTIF GÉNÉRAL

À l'issue de ce cours, l'apprenant(e) sera capable d'analyser les comportements stratégiques des agents économiques, les structures de marché imparfaitement concurrentielles ainsi que les défaillances de marché dans les économies contemporaines.

OBJECTIF SPÉCIFIQUES

- Définir les concepts fondamentaux de la théorie des jeux;
- Appliquer les théories des jeux aux situations économiques concrètes;
- De différencier le monopole et le pouvoir de marché;
- illustrer la concurrence monopolistique;
- décrire la concurrence oligopolistique;
- différencier des biens collectifs des bien non collectifs;
- illustrer des situations d'externalités.

COMPETENCES TERMINALES

- définition des principes de base de la théorie des jeux;
- application des théories des jeux aux situations économiques;
- différenciation des situations de monopole et pouvoir de marché;
- illustration de la concurrence monopolistique;
- description de la concurrence oligopolistique;
- différenciation des biens collectifs des autre types de biens;
- illustration des situations d'externalités.

PRÉREQUIS

- | | |
|---|--|
| 1 | Avoir des notions de base en théorie du consommateur et du producteur |
| 2 | Savoir faire les dérivées partielles des fonctions |
| 3 | Connaître les hypothèses de base de Concurrence Pure et Parfaite (CPP) |
| 4 | Quelques notions sur l'asymétrie d'information |

MODÈLE PÉDAGOGIQUE — FORMATION 100% DISTANCIELLE

Phase 1 Exploration autonome et prise de contact : Les apprenants accèdent aux ressources multimodales sur campus.uvci.edu.ci. Chaque leçon est accompagnée d'un parcours de lecture balisé, incluant des ressources en libre accès.

A cette exploration autonome, succède une prise de contact officielle avec l'enseignant chargé de la matière afin de présenter les modalités d'apprentissage et le scénario pédagogique envisagé.

Phase 2 Formation : Séances de rencontres sont majoritairement asynchrones et partiellement synchrones pour des travaux dirigés sous la supervision en ligne de l'enseignant. Réalisation des évaluations en mode asynchrone à la fin de chaque semestre (semestre 3 et semestre 4). Des évaluations rapides vous seront transmises pendant les périodes synchrone pour évaluer vos niveaux d'assimilation. Ces évaluations constituent 20% de la note finale

Phase 3 — Évaluation Session 1 et Session 2 : examen final (100% asynchrone).

RESPONSABILITÉS — ENSEIGNANT(E) · TUTEUR · APPRENANT(E)

PAR L'APPRENANT(E)

1. Se présenter dans le forum en indiquant : nom, prénom, motivations pour suivre la formation.
2. Préciser ses attentes à la fin du cours au regard des compétences opérationnelles énumérées.
3. Prendre connaissance des consignes d'apprentissage et les respecter.
4. Prendre connaissance du syllabus et le consulter régulièrement.
5. Télécharger obligatoirement et consulter les contenus mis à disposition sur la plateforme.
6. Visionner les ressources audiovisuelles de chaque leçon.
7. Déposer obligatoirement les devoirs et l'examen dans les délais - toute évaluation non rendue sera notée 00/20.
8. Participer activement au forum dédié à chaque leçon : poser des questions ou répondre aux questions de ses pairs.
9. Participer aux activités de visioconférence pour échanger avec l'enseignant.
10. Répondre aux exercices d'autoévaluation intégrés dans certains modules.
11. Réaliser les exercices de réflexion sans utilisation de l'IAG, sauf consigne explicite.
12. S'impliquer activement dans les travaux individuels et collectifs.
13. Faire des recherches avec les mots-clés des objectifs avant chaque leçon.
14. Consulter la correction de chaque devoir disponible après la fermeture de la fenêtre de soumission.
15. Respecter toutes les consignes de l'enseignant relatives à l'utilisation ou non de l'IAG.

PAR L'ENSEIGNANT(E)

1. Présenter les objectifs et l'intérêt du cours dès la première séance.
2. Animer le forum et initier des discussions à travers des exercices contextualisés.
3. Réaliser des exercices d'application variés (QCM, exercices à trous, études de cas).
4. Programmer les sessions de visioconférence et les communiquer en avance.
5. Réaliser une vidéo asynchrone récapitulative à la fin de chaque leçon.

6.	Faire une analyse globale des réponses et attentes des apprenants.
7.	Présenter et expliquer le contenu et le déroulement de la formation.
8.	Mettre à disposition des apprenants un canevas de présentation des devoirs et projets.
9.	Rappeler les dates de devoirs et d'examen à chaque étape de la formation.
10.	Créer les devoirs et examens pour évaluer les compétences visées.
11.	Faire le rapport des activités réalisées par les étudiants et assurer un suivi.
12.	Mettre à disposition des Ressources Éducatives Libres (REL) pour chaque leçon.
13.	Préciser l'usage ou non de l'IAG dans chaque activité pédagogique.
14.	Privilégier la méthode fil rouge avec des exemples du contexte ivoirien (RSN, médias locaux, organisations abidjanaises).

PAR LE TUTEUR (si applicable)

1.	S'assurer que les étudiants se connectent aux forums et à la plateforme régulièrement.
2.	S'assurer que les étudiants ont accès aux ressources d'enseignement et d'apprentissage.
3.	Rappeler les dates de devoirs et les échéances importantes.
4.	Guider les étudiants dans l'exécution des activités d'apprentissage (TD et travaux pratiques).
5.	Analyser les rapports concernant les étudiants pour assurer un suivi pédagogique.
6.	Analyser les statistiques de progression et alerter l'enseignant en cas de décrochage.
7.	Faire des points réguliers avec rappel des attentes et retours sur les évaluations.
8.	Donner des conseils sur l'organisation pour gérer le temps en distanciel.
9.	Servir d'écoute sur les difficultés rencontrées par les apprenants et les remonter à l'enseignant.
10.	S'adresser toujours aux apprenants avec un langage accessible et des analogies du contexte ivoirien.

NB : En l'absence de tuteur ou d'assistant, l'enseignant est amené à assumer la responsabilité de tuteur selon les dispositions institutionnelles en vigueur.

STRUCTURE DU COURS : 3 PARTIES • 7 LEÇONS

Partie 1: la théorie des jeux et ses applications économiques

Leçon 1 : LES PRINCIPES DE BASE DE LA THÉORIE DES JEUX

Objectif général : Analyser les interactions stratégiques et comportements concurrentiels des entreprises

Objectifs spécifiques :

- Définir les concepts fondamentaux de la théorie des jeux;
- distinguer les jeux coopératifs et non coopératifs ;
- identifier les stratégies dominantes et dominées ;

- déterminer un équilibre de Nash ;
- analyser le dilemme du prisonnier.

Activités d'enseignement : Support de cours PDF + vidéo récapitulative asynchrone

Activités d'apprentissage : Correction des TD

Durée : XXh

Leçon 2 : Application économique de la théorie des jeux

Objectif général : Analyser les comportements stratégiques

Objectifs spécifiques :

- identifier les situations économiques relevant de la théorie des jeux ;
- identifier le comportement stratégique des entreprises en situation d'oligopole ;
- expliquer les stratégies de fixation des prix ;
- distinguer les différentes stratégies entre les entreprises ;
- appliquer la théorie des jeux aux négociations économiques et commerciales ;
- interpréter les effets des décisions stratégiques sur le bien-être économique

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo récapitulative + devoir

Activités d'apprentissage : Exercices numériques (Devoir maison 1)

Durée : XXh

Partie 2 : LA CONCURRENCE IMPARFAITE

Leçon 3 : Monopole et pouvoir de marché

Objectif général : Analyser le comportement d'une firme en situation monopole

Objectifs spécifiques :

- identifier une situation de monopole ;
- déterminer analytiquement l'équilibre de production ;
- calculer et interpréter l'efficacité sociale du monopole ;
- expliquer les mécanismes de discrimination par les prix.

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo

Activités d'apprentissage : QCM + TD

Durée : XXh

Leçon 4 : LA CONCURRENCE OLIGOPOLISTIQUE

Objectif général : analyser les interactions stratégiques dans un oligopole

Objectifs spécifiques :

- définir les concepts de base ;
- déterminer mathématiquement les conditions d'équilibre du modèle ;
- identifier le modèle de Stackelberg et le paradoxe de Bertrand.
- expliquer la rigidité des prix en situation oligopole

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo

Activités d'apprentissage : QCM + TD

Durée : XXh

Leçon 5 : LA CONCURRENCE MONOPOLISTIQUE

Objectif général : Détecter et corriger les principales violations des hypothèses de Gauss-Markov

Objectifs spécifiques :

- définir la concurrence monopolistique ;
- identifier ses caractéristiques fondamentales ;
- nommer les différentes structures du marché ;
- interpréter les comportements concurrentiels dans les marchés.

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo

Activités d'apprentissage : QCM + TD

Durée : XXh

PARTIE 3: LES DÉFAILLANCES DE MARCHÉ

Leçon 6 : Les biens collectifs

Objectif général : analyser les défaillances du marché liées aux biens collectifs

Objectifs spécifiques :

- définir la notion de défaillance de marché
- expliquer les limites du mécanisme de marché dans l'allocation des ressources;
- définir les biens collectifs (biens publics)
- distinguer biens publics, bien collectifs, biens communs;
- identifier les caractéristiques des biens collectifs;

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo

Activités d'apprentissage : QCM récapitulatif + TD

Durée : XXh

Leçon 6 : Les externalités

Objectif général : analyser les défaillances du marché liées aux biens collectifs

Objectifs spécifiques :

- définir la notion de défaillance de marché
- définir les externalités positives et négatives.
- identifier les coûts sociaux.
- expliquer la taxe pigouvienne.
- présenter le théorème de Coase.

Activités d'enseignement : Support de cours + vidéo

Activités d'apprentissage : QCM récapitulatif + TD

Durée : XXh

Résumé de la structure du cours :

1. LES PRINCIPES DE BASE DE LA THÉORIE DES JEUX
 2. LES APPLICATIONS ÉCONOMIQUES DE LA THÉORIE DES JEUX
 3. LE MONOPOLE ET POUVOIR DE MARCHÉ
 4. LA CONCURRENCE OLIGOPOLISTIQUE
 5. LA CONCURRENCE MONOPOLISTIQUE
 6. LES BIENS COLLECTIFS
 7. LES EXTERNALITÉS
-

LEÇONS ET OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

L1 Partie 1

Les principes de base de la théorie des jeux

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Objectif opérationnel
1	Définition des concepts fondamentaux de la théorie des jeux;
2	distinction des jeux coopératifs et non coopératifs ;
3	identification des stratégies dominantes et dominées ;
4	détermination d'un équilibre de Nash ;
5	discuter le dilemme du prisonnier

◆ Forum de discussion — Exercice formatif 1

Consigne:

Modalité : *Forum sur campus.uvci.edu.ci — Non noté — formatif*

L2 Partie 1

Application économiques de la théorie des jeux

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Objectif opérationnel
1	identification des situations économiques relevant de la théorie des jeux ;
2	identification du comportement stratégique des entreprises en situation d'oligopole ;
3	explication des stratégies de fixation des prix ;
4	distinction des différentes stratégies entre les entreprises;
5	application de la théorie des jeux aux négociations économiques et commerciales ;
6	interprétation des effets des décisions stratégiques sur le bien-être économique.

◆ Devoir continu noté · 1

Bloom : N4 — Analyser

Consigne :

Modalité : Travail individuel à déposer sur campus.uvci.edu.ci

Barème : Devoir continu — 30% de la note finale

L3

Partie 2

Monopole et pouvoir de marché

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Objectif opérationnel
1	identification d'une situation de monopole;
2	détermination analytiquement l'équilibre de production;
3	calculer et interpréter l'efficacité sociale du monopole;
4	expliquer les mécanismes de discrimination par les prix.

◆ Devoir continu noté · 1

Bloom : N4 — Analyser

Consigne : Identifiez un leader d'opinion sur les RSN ivoiriens. Analysez son rôle dans la circulation d'une information récente selon le modèle Two-Step Flow. En 400 mots, montrez comment ses abonnés sélectionnent les messages (perception sélective) et comment la dissonance cognitive opère dans leurs réactions.

Modalité : Travail individuel à déposer sur campus.uvci.edu.ci

Barème : Devoir continu — 30% de la note finale

L4

Partie 2

La concurrence oligopolistique

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Objectif opérationnel
1	définir les concepts de base;
2	déterminer mathématiquement les conditions d'équilibre du modèle;
3	identifier le modèle de Stackelberg et le paradoxe de Bertrand.
4	expliquer la rigidité des prix en situation oligopole

◆ Exercice formatif · 1

Bloom : N4–N5 — Analyser + Évaluer

Consigne :

Modalité : Travail individuel à déposer sur campus.uvci.edu.ci — Non noté — formatif

L5

La concurrence monopolistique

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Objectif opérationnel
1	définir la concurrence monopolistique
2	identifier ses caractéristiques fondamentales ;
3	nommer les différentes structures du marché ;
4	interpréter les comportements concurrentiels dans les marchés.

◆ Devoir continu noté · 2

Bloom : N6 — Créer

Consigne :

Modalité : Travail individuel à déposer sur campus.uvci.edu.ci

Barème : Devoir continu — 30% de la note finale

L6

Partie 3

Les externalités

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

N°	Bloom	Objectif opérationnel	Théories
1	N2	Comprendre le mécanisme de la spirale du silence et son application aux RSN ivoiriens	T17
2	N4	Analyser l'effet de cultivation dans les représentations véhiculées par les séries télévisées africaines	T18
3	N5	Discuter la construction médiatique du réel à partir des théories de Hall et de Noelle-Neumann	T22, T17

◆ Exercice formatif · 1

Bloom : N5 — Évaluer

Consigne : En vous appuyant sur la théorie de la spirale du silence (Noelle-Neumann, 1974), analysez un cas récent où une opinion a semblé "disparaître" sur les réseaux sociaux ivoiriens. Réflexion critique de 350 mots, sans IAG.

Modalité : Réflexion personnelle à déposer sur campus.uvci.edu.ci — Non noté — formatif

L7

Partie 3

Les biens collectifs

◆ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES: Analyser les défaillances du marché liées aux biens collectifs

N°	Bloom	Objectif opérationnel
1	N3	Distinguer biens publics, biens collectifs et biens communs selon la rivalité et l'excluabilité

2	N2	Analyser le problème du passager clandestin (free-rider) dans le financement des infrastructures
---	----	--

◆ **Projet intégrateur — Examen final**

Bloom : N5–N6 — Évaluer + Créer

Consigne : Réaliser une réflexion critique sur l'éclairage public à Abidjan

Modalité : Travail individuel à déposer sur campus.uvci.edu.ci

Barème : Examen final — 70% de la note finale

MODALITÉS D'ÉVALUATION

30% Évaluation continue	Travaux Dirigés + Devoirs notés
70% Examen final	Projet intégrateur — Mini-cadre d'analyse mobilisant ≥ 2 théories de 2 paradigmes distincts (600–800 mots + schéma)

⚠ **CONSIGNE FONDAMENTALE**

L'utilisation de l'Intelligence Artificielle Générative (IAG) est **proscrite** pour les exercices de réflexion personnelle, sauf consigne explicite de l'enseignant pour analyse critique. L'apprenant(e) est **entièrement responsable** de toutes les réponses produites dans les évaluations de ce cours.

RESSOURCES BIBLIOGRAPHIQUES ET WEBOGRAPHIQUES

Etner, J. & Jeleva, M. (2018). *Microéconomie*, Dunod.
Mankiw, G., Belzile, G. & Pépin, B. (2014). *Principes de microéconomie*, Groupe Modulo
Varian, H. R. (2014). *Intermediate Microeconomics: A Modern Approach*, W.W. Norton & Company.
Pindyck, R. & Rubinfeld, D. (2018). *Microeconomics*, Pearson.

Ce syllabus est la propriété intellectuelle du **Dr SONDJJO épouse SIAN** et de l'UVCI. Ce syllabus est revu annuellement par le **Dr SONDJJO**, sous la supervision de l'équipe pédagogique, pour intégrer les évolutions de la littérature en MIT et du contexte numérique ivoirien.