

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Теория игр и исследование операций

1. Цель и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины является: ознакомление обучающихся с математическими основами теории игр и исследования операций, обучение основам принятия решений в различных областях деятельности.

Задачами дисциплины являются:

- обучение методам формализованного представления знаний и реализации выводов для последующей выработки и принятия человеком вариантов принимаемого решения;
- формирование умения и навыков самостоятельного исследования и решения различного рода задач путем применения средств функционального исследования операций совместно с другими видами программного обеспечения;
- формирование и развитие умений и навыков, позволяющих применять современные математические методы и программное обеспечение для решения задач науки и техники.

2. Структура дисциплины

2.1 Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 часов, 3 зачетные единицы

2.2 Основные разделы дисциплины:

- 1 - Игры с нулевой суммой
- 2 - Игры с природой
- 3 - Биматричные игры

3. Планируемые результаты обучения (перечень компетенций)

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-1 – способность использовать базовые знания естественных наук, математики и информатики, основные факты, концепции, принципы теорий, связанных с прикладной математикой и информатикой;

ОПК-2 – способность приобретать новые научные и профессиональные знания, используя современные образовательные и информационные технологии;

ПК-1 – способность собирать, обрабатывать и интерпретировать данные современных научных исследований, необходимые для формирования выводов по соответствующим научным исследованиям;

ПК-2 – способность понимать, совершенствовать и применять современный математический аппарат.

4. Вид промежуточной аттестации: зачет