

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Б1.В.ДВ.04.01 Теория игр»

Направление

подготовки/специальность 02.04.01. Математика и компьютерные науки

Объем трудоемкости: 3 зачетных единицы.

Цель дисциплины:

Целью преподавания дисциплины "Теория игр" является формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков по вопросам, касающимся принятия управленческих решений в конфликтных ситуациях; обучение студентов основам процесса принятия управленческих решений, нахождению оптимальных стратегий в процессе подготовки и принятия управленческих решений в организационно-экономических и производственных системах.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с основными понятиями теории игр;
- обучение теории и практике принятия решений, математическими методами для обоснования решений в различных областях целенаправленной человеческой деятельности;
- формирование у студентов умения формализовать реальную ситуацию, создавать правильную математическую модель;
- рассмотрение широкого круга задач, возникающих в практике менеджмента и связанных с принятием решений, относящихся ко всем областям и уровням управления.

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Теория графов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций: ПК–2.

Основные разделы дисциплины:

Основные понятия. Игры с противоположными интересами. Статические игры с полной информацией. Динамические игры с полной информацией. Бесконечно повторяемые игры. Статические игры с неполной информацией. Динамические игры с неполной и несовершенной информацией.

Курсовые работы: не предусмотрены.

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен.

Автор — старший преподаватель кафедры вычислительной математики и информатики И.В. Сухан.