

## Аннотация по дисциплине **Б1.В.ДВ.04.02 ТЕОРИЯ ГРАФОВ И ЕЕ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Направление подготовки/специальность 02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

Направленность (профиль) / специализация Технология программирования  
Количество з.е. 2

### **Цель изучения дисциплины.**

Изучение структур и моделей обработки данных представимых графовыми структурами автоматов; подготовка к осознанному использованию, как построению моделей графов, так и методов их реализации и использованию.

Воспитательной целью дисциплины является формирование у студентов научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств построения графовых структур и обработки дискретной информации

Отбор материала основывается на необходимости расширить знания студентов со следующей современной научной информацией:

- о методах представления графов;
- о технологиях использования графовых структур в представлении данных;
- об аспектах выразимости.

### **Задачи курса**

Основные задачи курса на основе системного подхода:

иметь базовые знания по нелинейным структурам, деревьям, графам, задачам поиска, задачам сортировки;

иметь знания по построению формального представления графов, операциям на графах, применению графов;

уметь при решении конкретной задачи профессионально грамотно сформулировать и реализовать формальную графовую модель, выполнить анализ результатов работы построенной схемы;

владеть навыками представления данных в виде графовых структур для конкретных задач.

Содержательное наполнение дисциплины обусловлено общими задачами в подготовке бакалавриата.

Научной основой для построения программы данной дисциплины является теоретико-прагматический подход в обучении.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.**

Дисциплина «Теория графов и ее приложения» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана..

Дисциплина «Теория графов и ее приложения» является логически и содержательно-методически связана с такими дисциплинами как «Основы программирования», «Теория автоматов и формальных языков», «Математическая логика и дискретная математика», «Теория игр и исследование операций». Данная дисциплина позволяет расширить методы изучения других дисциплин профессионального и базового цикла. Является логически связанной с математическими и программистскими дисциплинами.

– Входными знаниями для освоения данной дисциплины являются знания, умения и опыт, накопленный студентами в процессе изучения дисциплины «Основы программирования», «Математическая логика и дискретная математика».

### **Коды формируемых компетенций**

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

**ПК-4** Способен применять современные информационные технологии при проектировании, реализации, оценке качества и анализа эффективности программного обеспечения для решения задач в различных предметных областях

**ПК-7** Способен использовать современные методы разработки и реализации конкретных алгоритмов математических моделей на базе языков программирования и пакетов прикладных программ моделирования

### **Основные разделы программы:**

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зач.ед. (72 часов), их распределение по видам работ представлено в таблице (для студентов ОФО).

№	Наименование разделов
1	2
1.	Формальное представление графов
2.	Древовидные структуры
3.	Связанные и несвязанные графы
4.	Потоки
5.	Подготовка к сдаче и сдача зачета
6.	Контроль самостоятельной работы (КСР)
7.	Промежуточная аттестация (ИКР)
8.	ИТОГО

### **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации**

Для текущего контроля используются собеседование, проверка домашнего задания.

Для промежуточного контроля используются собеседование, индивидуальное задание.

Вид промежуточной аттестации: зачет.

**Составитель:** к.ф.-м.н., доцент Подколзин Вадим Владиславович