

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ворошилова Ольга Леонидовна

Должность: Ректор

Дата подписания: 20.10.2022 13:20:31

Уникальный программный ключ:

4cf44b5e98f1c61f6308024618ad72195c8a582b435ec49cc80941fa2d739ced

АННОТАЦИЯ

Рабочей программы дисциплины «Теория игр» По направлению подготовки 38.03.01 Экономика

Направленность (профиль) «Бухгалтерский учет, анализ и аудит»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины - подготовка научной базы, на основе которой строится общеобразовательная, общетехническая и специальная подготовка для освоения новых методов моделирования различных систем.

Основные задачи изучения дисциплины:

- выработка у студентов умения количественно обосновывать экономические решения с использованием аппарата линейного программирования.
- выработка у студентов навыков по составлению математических моделей;
- овладение студентами методами исследования операций и теории игр;
- изучение студентами теоретических основ теории игр и исследования операций;
- изучение и практическое освоение студентами методов и алгоритмов поиска оптимальных стратегий в операциях и играх.

2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины.

Выпускник в результате освоения дисциплины должен овладеть следующими компетенциями:

ОК- 3 - способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности;

ОК-7 - способность к самоорганизации и самообразованию;

ОПК-2 - способность осуществлять сбор, анализ и обработку данных, необходимых для решения профессиональных задач

3. Требования к результатам освоения дисциплины.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать:

– теоретические положения по основным типам задач исследования операций и основным типам игр;

уметь:

- овладеть основными методами исследования операций и теории игр;
- проводить анализ математических моделей для задач принятия решений в сложных ситуациях в условиях неопределенности;
- делать выводы о корректности рассуждений в рамках построенных моделей;
- использовать алгоритмы теории игр для решения прикладных задач.

владеть:

– навыками по составлению математических моделей операций;
навыки по разработке алгоритмов решения задач исследования операций и теории игр в различных условиях информированности о неконтролируемых факторах.

4. Содержание дисциплины

1. Предмет теории игр. Антагонистические игры.
2. Методы решения задач теории игр
3. Игры с природой. Критерии Лапласа, Вальда, Гурвица, Сэвиджа
4. Бескоалиционные игры.
5. Кооперативные игры.
6. Позиционные игры.