



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
НЕКВАЛИФИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ИНФОРМАЦИЯ О СЕРТИФИКАТЕ

S/N: 23D1633212

Владелец: Кулешин Максим Георгиевич

Должность: И.о. ректора

E-mail: kuleshin.mg@sspi.ru

Организация: ГБОУ ВО СГПИ

Дата подписания: 19.05.2023

Действителен: с 04.05.2023 до 04.05.2026

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Теория игр и исследование операций

(наименование учебной дисциплины)

Блок: базовый (Б1.О)

Предметно-методический модуль (профиль "Информатика")

1. Цель и задачи дисциплины

Цель: формирование систематизированных знаний в области теории игр и исследования операций в части оптимизации игровых стратегических решений и моделирования стратегий оптимального распределения ресурсов.

Задачи дисциплины:

- сформировать понятийный аппарат теории игр, знания методологических и технологических подходов к разработке, проектированию и реализации игровых стратегических решений;
- сформировать навыки работы с антагонистическими и неантагонистическими играми для моделирования поиска ситуаций равновесия (в том числе в смешанных стратегиях для биматричных игр);
- ознакомить с особенностями и возможностями прикладного моделирования в области исследования операций;
- сформировать умение моделировать операции и подходы к их исследованию на основе принципа гарантированного результата, разработки оптимальных игровых стратегий по оптимальному распределению ресурсов;
- способствовать развитию компетенций педагога в области модерирования стратегических игр и исследования операций.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина "Теория игр и исследование операций" входит в Предметно-методический модуль (профиль "Информатика"), код: Б1.О.08.

3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины

Изучение дисциплины "Теория игр и исследование операций" направлено на формирование у обучающихся индикаторов установленных компетенций:

ПК-1 Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

4. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины.

3 зачетные (-ых) единицы (-ы) (108 ч.), включая промежуточную аттестацию.

Формы контроля.

Зачет

Содержание дисциплины.

Теория и практика матричных игр и стратегий
Антагонистические и неантагонистические игровые стратегии
Исследование операций в игровой стратегии
Промежуточная аттестация