

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ ИГР И ИССЛЕДОВАНИЕ ОПЕРАЦИЙ»

(название дисциплины)

01.03.02 Прикладная математика и информатика

(код направления (специальности) подготовки)

7

(семестр)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучение студентов применяемым в исследовании операций методологии решения задач и математическому аппарату

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам вариативной части ОПОП направления 01.03.02 Прикладная математика и информатика.

Изучение дисциплины предполагает наличие у студентов навыков программирования, которые могут быть получены в рамках дисциплин «Алгоритмы и анализ сложности», «Языки и методы программирования».

Знания, полученные в рамках изучения данной дисциплины, могут быть применены для написания выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

способность к разработке алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программирования, математических, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей, образовательного контента, прикладных баз данных, тестов и средств тестирования систем и средств на соответствие стандартам и исходным требованиям (ОПК-3);

способность понимать, совершенствовать и применять современный математический аппарат (ПК-2);


4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные понятия задач исследования операций; Линейное программирование; Динамическое программирование; Основы теории игр.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ экзамен

экзамен, зачет, зачет с оценкой

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 5

Составитель: старший преподаватель каф. ФиПМ Бухаров Д. Н. 
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой ФиПМ С.М. Аракелян
название кафедры, подпись, ФИО

Председатель учебно-методической комиссии направления 01.03.02 С.М. Аракелян
подпись, ФИО

Директор института Н.Н. Давыдов Дата: 17.04.15

Печать института

