

Аннотация
учебной дисциплины «Теория игр»
направления подготовки бакалавров 38.03.01 Экономика

Дисциплина учебного плана подготовки бакалавра по направлению 38.03.01 Экономика, профиль «Бухгалтерский учет и аудит».

Цель изучения курса - изучение основных понятий, утверждений и методов, играющих фундаментальную роль в моделировании процесса выработки решений, овладение методикой операционного исследования, усвоение вопросов теории и практики построения и анализа операционных моделей в различных областях.

Задачами курса являются:

- изучение основных математических результатов в теории игр;
- привитие практических навыков в переходе от прикладной постановки задачи к математической модели;
- формирование математического подхода к решению практических задач.
- выработать умение анализировать полученные результаты, привить навыки самостоятельной работы.

Основные блоки и темы дисциплины: задачи принятия решений, многокритериальная оптимизация, антагонистические игры, решение игр в смешанных стратегиях, взаимосвязь матричных игр и линейного программирования.

Учебная дисциплина «Теория игр» входит в перечень дисциплин вариативной части ОП.

В результате изучения дисциплины «Теория игр» у обучающегося формируется профессиональная (ПК) компетенция (или ее элементы), предусмотренная ФГОС ВО:

- способность на основе описания экономических процессов и явлений строить стандартные теоретические и эконометрические модели, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты (ПК-4).

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать: систему экономических процессов и явлений; основные теоретические и эконометрические модели; положения применения эконометрических моделей; основные нормативно-правовые документы.

уметь: оперативно находить нужную информацию; грамотно её использовать для построения эконометрических моделей; использовать теоретические и эконометрические модели в повседневной практике; принимать адекватные решения при построении эконометрических моделей.


владеть: навыками построения стандартных эконометрических моделей; методами анализа и содержательно интерпретировать полученные результаты.

Дисциплина «Теория игр» изучается посредством лекций, все разделы программы закрепляются практическими занятиями, выполнением контрольных работ, самостоятельной работы над учебной и научной литературой и завершается экзаменом.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 часов, 3 зачетных единиц.

Вид промежуточной аттестации: экзамен.

Разработчик:

ст. преподаватель _____  Р.Б. Берзегова

Зав. выпускающей кафедрой _____  Л.В. Пригода