

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Куижева Саида Казбековна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 09.09.2021 17:03:33  
Уникальный программный ключ:  
71183e1134ef9cfa69b206d480271b3c1a975e6f

## Аннотация

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

**Дисциплина учебного плана подготовки бакалавра по направлению 38.03.01 Экономика, профиль «Финансы и кредит».**

**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