

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Образовательная программа

Направление: 01.03.02 Прикладная математика и информатика

Профиль: не предусмотрен

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок обучения: 4 года

Год начала подготовки: 2016 г.

Аннотация рабочей программы дисциплины

Теория игр (дополнительные главы)

1. Цель дисциплины:

заключается в том, чтобы дать студентам представление о математическом аппарате теории игр; показать сферы приложений методов теории игр на примерах; сформировать навыки разработки игровых моделей и реализации вычислительных алгоритмов задач теории игр.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина «Теория игр (дополнительные главы)» относится к дисциплинам по выбору вариативной части.

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник программы бакалавриата должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ОПК-1	Готовность к самостоятельной работе

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

классы моделей (бескоалиционные, кооперативные, позиционные, иерархические игры), применяемые при анализе, планировании, прогнозировании реальных процессов; основные принципы и этапы построения игровых моделей; основные принципы оптимальности;

уметь:

моделировать практические задачи, для решения применять математический аппарат теории игр; анализировать и прогнозировать процессы, используя полученные путем математического моделирования результаты;

владеть:

методами решения игровых моделей.

4. Объём дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

5. Семестры:

Семестр	Трудоемкость	Контроль
---------	--------------	----------

	Зач. ед.	Часов всего	Контактная работа	Лекции		Практ. групп. и семинары		Практ. мал. гр. и лаб. занятия		Индивид. занятия		Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
				Ауд.	КСР	Ауд.	КСР	Ауд.	КСР	Ауд.	КСР				
6	3	108	36	18		18						72		3	

*З – зачет, О – зачет с оценкой, Э – экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

Введение.

Неантагонистические игры.

7. Автор:

Фомина Т.П., доцент кафедры математики, доцент, к.ф.-м.н.