

Аннотация дисциплины

Дисциплина (Модуль)	Прикладная математика
Реализуемые компетенции	<p>ОПК-3 Знание основных методов, способов и средств получения, хранения, переработки информации, умение использовать для решений коммуникативных задач современные технические средства и информационные технологий с использованием традиционных носителей информации, распределенных баз знаний, а так же информации о глобальных компьютерных сетях</p> <p>ПК-2 Умение моделировать технические объекты и технологические процессы с использованием стандартных пакетов и средств автоматизированного проектирования, готовность проводить эксперименты по заданным методикам с обработкой и анализом результатов</p> <p>ПК-3 Способность принимать участие в работах по составлению научных отчетов по выполненному заданию и внедрять результаты исследования и разработок в области технологических машин и оборудования</p>
Результаты освоения дисциплины (модуля)	<p>ОПК-3 Знать: методы математического моделирования, анализа и интерпретации полученных результатов. Шифр: З (ОПК-3)- 2 Уметь: самостоятельно строить стандартные математические модели теории игр, реализовывать расчеты. Шифр: У (ОПК-3)- 2 Владеть: навыками самостоятельной работы, методами теоретико-игрового подхода в экономических исследованиях, навыками применения полученных знаний Шифр: В (ОПК-3)- 2</p> <p>ПК-2 Знать: теоретические основы принятия решений в конфликтных ситуациях, основные понятия и категории, используемые в теории игр и математическом программировании; методы, подходы, модели, принципы принятия решений, нормальную и развернутую форму игры и переход от одной к другой, понятие вероятностных смесей (стратегий и исходов), теорию ожидаемой полезности. Шифр: З (ПК-2)- 2 Уметь: Применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования для решения экономических задач, решать задачи по курсу теории игр и математическому программированию. Шифр: У (ПК-2)- 2 Владеть: Навыками применения методикой построения, анализа и применения математических моделей для оценки состояния и прогноза развития явлений и процессов. Шифр: В (ПК-2)- 2</p> <p>ПК-3 Знать: определения и свойства основных понятий, моделей и методов теории игр и математического программирования. Шифр: З (ПК-3)- 3</p>

	<p>Уметь: реализовывать стандартные экономико-математические модели теории игр с применением компьютерных технологий, интерпретировать и анализировать результаты математических расчетов. Шифр: У (ПК-3)- 3</p> <p>Владеть: навыками применения современного математического инструментария теории игр для решения экономических задач. Шифр: В (ПК-3)- 3</p>
Трудоемкость, з.е./час	3/108
Формы отчетности (в т.ч. по семестрам)	Зачет, 3 семестр