



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «ИНГУШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ»

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.В.ДБ.02.02 «Теория игр программирование»

Направление подготовки бакалавриата

09.03.02 «Информационные системы и технологии»

1.	Цель изучения дисциплины Цели освоения дисциплины – формирование у будущих специалистов знаний, навыков и умений правильного подхода к решению экономических, инженерных и управленческих оптимизационных задач – формирование навыков использования вычислительной техники для достижения этой цели		
2.	Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата Дисциплина «Теория игр и программирование» относится к базовым дисциплинам блока Б.1. Дисциплина взаимосвязана с дисциплинами Математика, Информатика. Необходимые для получения информационных компетенций знания, приобретенные при изучении других дисциплин: знание основ интегрирования, понимание основ использования информационных технологий для обработки статистического материала. Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин Макроэкономическое прогнозирование и планирование, Эконометрика, Планирование на предприятии, Бизнес-планирование на предприятии.		
3.	Результаты освоения дисциплины (модуля) Б1.В.ДБ.02.02 «Теория игр программирование»		
	Код и наименование компетенции	Индикаторы	Дескрипторы
	УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1. Понимает базовые принципы функционирования экономики экономического развития, цели и формы участия государства в экономике. УК-10.2. Применяет методы личного экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей, использует финансовые инструменты	Знает: основные положения и методы экономических наук: направления развития России и мира на современном этапе, представлять конкретные факты глобализации мирового экономического пространства и понимать региональные и глобальные интересы России; основы экономической теории, необходимые для осуществления профессиональной деятельности. Умеет: критически оценивать информацию о перспективах экономического роста и технологического развития



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «ИНГУШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ»**

		<p>для управления личными финансами (личным бюджетом), контролирует собственные экономические и финансовые рынки</p>	<p>экономики страны, последствий экономической политики для принятия обоснованных экономических решений.</p> <p>Владеет: основными методами экономических наук для анализа и решения социальных и профессиональных проблем и процессов; пониманием взаимосвязи между открытиями и научными умозаключениями на их основе; правилами принятия экономически ответственных решений в различных жизненных ситуациях, профессиональной и общественно деятельности; практическими навыками применения полученных знаний при разборе реальных ситуаций.</p>
Общепрофессиональные компетенции (ОПК)			
ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий.	<p>ОПК-6.1. Методы алгоритмизации, языки и технологии программирования, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий</p> <p>ОПК-6.2. Применять методы алгоритмизации, языки и технологии программирования при решении профессиональных задач в области информационных систем и технологий;</p> <p>ОПК-6.3. Навыками программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.</p>	<p>Знать: методы алгоритмизации, языки и технологии программирования, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий.</p> <p>Уметь: применять методы алгоритмизации, языки и технологии программирования при решении профессиональных задач в области информационных систем и технологий;</p> <p>Владеть навыками: программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач</p>	
Профессиональные компетенции (ПК)			



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «ИНГУШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ»**

	<p>ПК-6 Способен проводить анализ требований и программному обеспечению, выполнять работы по проектированию программного обеспечения.</p>	<p>ПК-6.1. Знать: возможности существующей программно-технической архитектуры; Возможности современных и перспективных средств разработки программных продуктов, технических средств; методологии разработки программного обеспечения и технического программирования; методологии и технологии проектирования и использования баз данных;</p> <p>ПК-6.2. Уметь: проводить анализ исполнения требований; вырабатывать варианты реализации требований; проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений; осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами;</p>	<p>Знать: методологии разработки программного обеспечения и технологии программирования; методологии и технологии проектирования и использования баз данных; возможности существующей программно-технической архитектуры.</p> <p>Уметь: осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами; проводить анализ исполнения требований; вырабатывать варианты реализации требований; проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений.</p> <p>Владеть: навыками оценки и согласования сроков выполнения поставленных задач; оценки времени и трудоемкости реализации требований к программному обеспечению; согласования требований к программному обеспечению с заинтересованными сторонами; навыками анализа возможностей реализации требований к программному обеспечению;</p>			
4.	Структура и содержание дисциплины					
	4.1. Структура дисциплины					
	Вид учебной работы	Всего	Порядковый номер семестра			
			5			
	Общая трудоемкость дисциплины всего (в з.е.), в том числе:	4				
	Курсовой проект (работа)	-				
	Аудиторные занятия всего (в акад. часах), в том числе:	84				
	Лекции	36				
	Практические занятия, семинары	-				
	Лабораторные работы	48				
	Самостоятельная работа всего (в акад. часах), в том числе:	33				
	КСР	-				
	Экзамен	27	27			



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «ИНГУШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ»**

	Общая трудоемкость дисциплины	144ч.						
	4.2. Содержание дисциплины							
	Тема 1. Основные понятия. Классификация игр. Тема 2. Теория игр – история развития. Тема 3. Классификация и примеры игр Тема 4. Чистые стратегии игры Тема 5. Смешанные стратегии Тема 6. Постановка задачи принятия решения в условиях неопределенности. Игры с природой Тема 7. Критерии принятия решений в условиях неопределенности Тема 8. Критерии принятия решений в условиях риска Тема 9. Доходность и риск. Тема 10. Принятие решений в условиях риска							
5.	Образовательные технологии							
	На каждом практическом занятии проводится разбор кодов конкретных программ, написанных на современном языке программирования. По существу, каждое занятие является мастер-классом по соответствующей теме дисциплины. По пройденному материалу проводится контрольная проверка, результаты которой входят в накопленную оценку модуля. Задания в тестовой форме применяются для обучения студентов и проведения промежуточных и итогового контролей.							
6.	Используемые ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Internet»; информационные технологии, программные средства и информационно-справочные системы							
	Информационное обеспечение базы данных, информационно-справочные и поисковые системы 1. http://education.vorstu.ru/departments_institute/fitchb/sapris/ 2. http://www.knigafund.ru/ (ЭБС Книгафонд) 3. http://www.book.ru/ (ЭБС BOOK.ru) 4. http://ibooks.ru/ (ЭБС Ibooks (Айбукс))							
7.	Формы текущего контроля							
	<ul style="list-style-type: none"> Коллоквиумы, тесты по разделам дисциплины 							
8.	Форма промежуточного контроля							
	Экзамен							

Разработчик: старший преподаватель кафедры Информационные системы и технологии
Цуроев И. М.



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «ИНГУШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ»**