

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 14:41:52

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffaf511af20ba81b474640c1077334f736d78c618bbea882b86602

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Основы теории игр»

Направление подготовки – 09.04.04 «Программная инженерия»

Направленность (профиль) – «Программные средства обеспечения кибербезопасности»

Уровень образования – магистр.

Форма обучения – очная.

1. Цели и задачи дисциплины

Цель модуля - освоение навыков применения методов линейного и динамического программирования.

Задачи дисциплины на основе знания основных понятий и методов разработки алгоритмов задачи исследования операций и теории игр сформировать – способность применять методы линейного и динамического программирования.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Модуль относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений, и направлен на формирование компетенции ПК-1 «Способен осуществлять организацию и управление информационными процессами» в части ПК-1.ОТИ «Способен управлять информационными процессами с использованием основных методов теории игр».

Для освоения модуля необходима сформированность компетенций, определяющих готовность применять в практической деятельности основные концепции, принципы, теории и факты, связанные с программированием.

В результате освоения модуля студент должен приобрести:

Знания: основных понятий и методов разработки алгоритмов задачи исследования операций и теории игр;

Умения: применять методы линейного и динамического программирования;

Опыт: разработки алгоритмов с использованием основных методов теории игр.

3. Краткое содержание дисциплины

Модуль включает следующие разделы: «Основные понятия задач исследования операций», «Линейное программирование», «Динамическое программирование», «Основы теории игр».

Разработчик:

Доцент СПИНТех, к.т.н. А.Р. Федоров