|  |
| --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ****УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |
| **Теория игр и исследование операций** |
| Уровень образования  | бакалавриат |
| Направление подготовки | 01.03.02 | Прикладная математика и информатика |
| Направленность (профиль) | Системное программирование и компьютерные технологии |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма обучения | очная |

* + - 1. Учебная дисциплина «Теория игр и исследование операций»изучается в седьмом семестре*.*
			2. Курсовая работа – не предусмотрена.

## Форма промежуточной аттестации: экзамен.

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Теория игр и исследование операций входит в основной профессиональной блок образовательной программы.

* + - 1. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине
			2. Целями изучения дисциплины Теория игр и исследование операций являются:
		- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
		- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора****достижения компетенции** |
| --- | --- |
| ОПК-2Способен использовать и адаптировать существующие математические методы и системы программирования для разработки и реализации алгоритмов решения прикладных задач | ИД-ОПК-2.1Анализ методов решения задач прикладной математики в профессиональной деятельности; |
| ИД-ОПК-2.3Использование математического аппарата при реализации алгоритмов решения прикладных задач |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения –  | *4* | **з.е.** | *144* | **час.** |