

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2023 10:55:52
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Теория игр

Уровень образования	<i>бакалавриат</i>	
Направление подготовки	Код	Направление подготовки
	09.03.02	Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	наименование <i>Информационные технологии в бизнесе</i>	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 г	
Форма(-ы) обучения	<i>очная</i>	

*Учебная дисциплина «Теория игр» изучается в четвертом семестре.
Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)*

1.1. Форма промежуточной аттестации

зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Теория игр к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения *дисциплины Теория игр* являются:

– изучение понятия вероятности как объективной характеристики явлений и процессов в окружающем мире, вероятностных и статистических закономерностей, методов построения вероятностных моделей; методов статистической обработки данных, методов построения теоретико-вероятностных и статистических моделей случайных процессов;

– 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;

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3	ИД-ПК-3.2 <i>Использование методов и инструментов формирования оптимальных управленческих решений в бизнесе</i>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<i>Способен решать профессиональные задачи в сфере бизнеса с учетом особенностей деятельности и возможностей применения ИТтехнологий</i>	<i>ИД-ПК-3.3 Формирование стратегии развития цифровой экономики и проектного менеджмента</i>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------