

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2023 11:04:43
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт Экономки и менеджмента
Кафедра Экономки и менеджмента

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Теория игр в управлении IT-проектами

Уровень образования	Бакалавриат
Направление подготовки	09.03.02 Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	Менеджмент IT-проектов
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Рабочая программа учебной дисциплины «Теория игр в управлении IT-проектами» основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры, протокол № 6 от 21 февраля 2023 г.

Разработчик рабочей программы учебной дисциплины:

доцент В.В. Варзин

Заведующий кафедрой: С.Г. Радько

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Теория игр в управлении IT-проектами» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачёт.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Теория игр в управлении IT-проектами» является элективной дисциплиной и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Экономическое развитие и цифровая трансформация;
- Управление логистическими системами;
- Управление цепями поставок;
- Производственная практика. Научно-исследовательская работа.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями изучения дисциплины «Теория игр в управлении IT-проектами» являются:

- изучение концептуально-методологических оснований и прикладных аспектов теории игр в управлении IT-проектами;
- 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.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-4 Способен применять систему управления при реализации IT-проектов	ИД-ПК-4.3. Выполнение оценки экономических процессов при реализации IT-проектов	– осуществляет оценку экономических процессов при реализации IT-проектов;
ПК-5 Способен прогнозировать стратегию развития организации при реализации IT-проектов	ИД-ПК-5.1. Планирования процессов управления базами данных в сфере менеджмента IT-проектов	– осуществляет планирование процессов управления базами данных в сфере менеджмента IT-проектов

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

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

3.1. Структура учебной дисциплины для обучающихся по видам занятий (очная форма обучения)

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная аудиторная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/ курсовой проект	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
4 семестр	зачёт	108	28	28				52	
Всего:		108	28	28				52	

3.2. Структура учебной дисциплины для обучающихся по разделам и темам дисциплины: (очная форма обучения)

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; виды самостоятельной работы обучающегося; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости, включая контроль самостоятельной работы обучающегося; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы, час	Практическая подготовка, час		
4 семестр							
ПК-4 ИД-ПК-4.3	Раздел 1. Игровые модели и постановка игровых задач						Формы текущего контроля по разделу 1: устный опрос, дискуссия; выполнение заданий; тест
	Тема 1.1 Цели, методы и основные модели теории игр	2	2			4	
	Тема 1.2. Игровые модели.	2	2			4	
ПК-4 ИД-ПК-4.3	Раздел 2. Матричные игровые задачи						Формы текущего контроля по разделу 2: устный опрос, дискуссия; решение задач; тест
	Тема 2.1. Матричные игры	2	2			4	
	Тема 2.2. Графический метод решения игровых задач	2	2			4	
	Тема 2.3. Методы решения матричных игр $n \times n$	2	2			4	
	Тема 2.4. Методы решения матричных игр $m \times n$	2	2			4	
ПК-4 ИД-ПК-4.3	Раздел 3. Принятие решений в неопределённых ситуациях						Формы текущего контроля по разделу 3: устный опрос, дискуссия; решение задач.
	Тема 3.1. Игры с природой	2	2			4	
	Тема 3.2. Критерии принятия решений в неопределённых ситуациях	2	2			4	
	Тема 3.3. Модель игры в условиях полной неопределенности	2	2			4	
ПК-5 ИД-ПК-5.1	Раздел 4. Модели неантагонистических конфликтов						Формы текущего контроля по разделу 4: устный опрос, дискуссия; решение задач; тест.
	Тема 4.1. Биматричные игры 2×2	2	2			4	
	Тема 4.2. Биматричная игровая задача $m \times n$	2	2			4	

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; виды самостоятельной работы обучающегося; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости, включая контроль самостоятельной работы обучающегося; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы, час	Практическая подготовка, час		
ПК-5 ИД-ПК-5.1	Раздел 5. Позиционные игры						Формы текущего контроля по разделу 5: устный опрос, дискуссия
	Тема 5.1. Позиционная игровая задача	4	2			4	
	Тема 5.2. Применение позиционных игр в практике управления IT-проектами	2	4			4	
	Зачёт						Зачёт
	ИТОГО за семестр	28	28			52	
	ИТОГО за весь период	28	28			52	

3.3. Краткое содержание учебной дисциплины

№ пп	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела (темы)
Раздел I	Игровые модели и постановка игровых задач	
Тема 1.1.	Цели, методы и основные модели теории игр	Цели и задачи теории игр. Методы и модели теории игр. Принятие решений в условиях полной или частичной неопределенности.
Тема 1.2.	Игровые модели	Игровые модели. Обоснование оптимальных решений в конфликтных ситуациях. Построение игровых моделей. Парные матричные игры. Формирование платежной матрицы. Основные понятия теории конфликтных ситуаций. Классификация игр
Раздел II	Матричные игровые задачи	
Тема 2.1.	Матричные игры	Матричные игровые задачи. Составление модели игры. Сокращение размерности игровой задачи. Решение игровых задач в «чистых» стратегиях. Определение нижней и верхней цены игры. Принцип минимакса. Активные и оптимальные смешанные стратегии. Игры с седловой точкой. Решение игры в смешанных стратегиях. Парные матричные игры. Аналитический метод решения матричных игр. Метод решения матричных игр, основанный на понятии равновесия по Нэшу. Игры $2 \times n$ и $m \times 2$. Решение игр методом Крамера. Метод обратной матрицы.
Тема 2.2.	Графический метод решения игровых задач	Графический метод решения игровых задач. Основные этапы реализации метода. Достоинства и недостатки графического метода.
Тема 2.3.	Методы решения матричных игр $n \times n$	Матричные игры размерности $n \times n$. Решение матричных игр $n \times n$ методом Лагранжа. Решение матричных игр $n \times n$ методом Крамера. Решение матричных игр методом обратной матрицы.
Тема 2.4.	Методы решения матричных игр $m \times n$	Матричные игры размерности $m \times n$. Решение матричных игр $m \times n$ методами линейного программирования. Итерационный метод решения игровых задач. Практическое применение смешанных стратегий в практике управления ИТ-проектами.
Раздел III	Принятие решений в неопределённых ситуациях	
Тема 3.1.	Игры с природой	Принятие решений в неопределённых ситуациях. Игры с природой. Теория статистических решений. Особенности формирования платежной матрицы. Понятия риска игрока. Матрица рисков. Нахождение оптимальной стратегии.
Тема 3.2.	Критерии принятия решений в неопределённых ситуациях	Критерии принятия решений в неопределённых ситуациях. Максиминый критерий Вальда. Критерий минимаксного риска Сэвиджа. Критерий пессимизма-оптимизма Гурвица. Критерий Лапласа.
Тема 3.3.	Модель игры в условиях полной неопределенности	Построения модели решения игры в условиях полной коммерческой неопределенности. Случай «идеального» и «неидеального» эксперимента.
Раздел IV	Модели неантагонистических конфликтов	
Тема 4.1.	Биматричные игры 2×2	Биматричная игровая задача. Отношения доминирования в биматричных играх. Графический способ решения биматричных игр.
Тема 4.2.	Биматричная игровая задача $m \times n$	Биматричные игры $m \times n$. Аналитический метод решения биматричных игр $m \times n$. Алгоритм Лемке-Хоусона.
Раздел V	Позиционные игры	
Тема 5.1.	Позиционная игровая задача	Многошаговые процессы принятия решений. Особенности позиционной игры. Основные категории позиционных игр. Модель игры в развёрнутой форме. Нормализация позиционной

		игры. Решение позиционных игровых задач с неполной и полной информацией.
Тема 5.2.	Применение позиционных игр в практике управления IT-проектами	Принятие организационно-управленческих решений с помощью позиционных игр. Анализ рынка и поведения конкурентов. Планирование хозяйственной и инвестиционной деятельности предприятия сферы IT. Выбор оптимального экономического решения в сфере управления IT-проектами.

3.4. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научно-исследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к практическим занятиям и экзамену;
- изучение учебников, учебных пособий, научных публикаций;
- аннотирование учебных и научных изданий;
- конспектирование учебных и научных изданий.

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы не предусмотрена.

Темы, полностью или частично отнесенные на самостоятельное изучение с последующим контролем, не предусмотрены.

3.5. Применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

При реализации программы учебной дисциплины электронное обучение и дистанционные образовательные технологии не применяются.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенций.

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уровня сформированности		
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общепрофессиональной(-ых) компетенций(-й)	профессиональной(-ых) компетенции(-й)
					ПК-4 ИД-ПК-4.3 ПК-5 ИД-ПК-5.1
высокий		отлично			Обучающийся: – на высоком уровне осуществляет оценку экономических процессов при реализации IT-проектов; – на высоком уровне осуществляет планирование процессов управления базами данных в сфере менеджмента IT-проектов.
повышенный		хорошо			Обучающийся: – на хорошем уровне осуществляет оценку экономических процессов при реализации IT-проектов; – на хорошем уровне осуществляет планирование процессов управления базами данных в сфере менеджмента IT-проектов.

базовый		удовлетворительно			Обучающийся: – на удовлетворительном уровне осуществляет оценку экономических процессов при реализации IT-проектов; – на удовлетворительном уровне осуществляет планирование процессов управления базами данных в сфере менеджмента IT-проектов.
низкий		неудовлетворительно	Обучающийся: – демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; – испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками, приёмами и терминами.		

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

5.1. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
1	Устный опрос по разделу 1	– Каковы основные цели и задачи теории игр? – Какие существуют методы и модели теории игр? – В чём особенности принятия решений в условиях полной или частичной неопределенности? – В чём сущность и особенности игровых моделей?	ПК-4 ИД-ПК-4.3

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
		<ul style="list-style-type: none"> – На чём строится обоснование оптимальных решений в конфликтных ситуациях в рамках теории игр? – Как осуществляется построение игровых моделей? – В чём суть и особенности парных матричных игр? – Каковы основные понятия теории конфликтных ситуаций? – Какие существуют классификации игр? 	
2.	Дискуссия по разделу 1	<ul style="list-style-type: none"> – Цели и задачи теории игр. – Методы и модели теории игр. – Принятие решений в условиях полной или частичной неопределенности. – Обоснование оптимальных решений в конфликтных ситуациях. Построение игровых моделей. – Основные понятия теории конфликтных ситуаций. Классификация игр. 	ПК-4 ИД-ПК-4.3
3.	Выполнение заданий по разделу 1	<p>Вставьте пропущенные слова (словосочетания):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. _____ игрока – это совокупность правил, определяющая выбор варианта действий при каждом личном ходе этого игрока, в зависимости от ситуации, сложившейся в процессе игры. 2. В игре с _____ сумма выигрышей игроков в каждой партии равна нулю, цели игроков в ней прямо противоположны: выигрыш одного игрока происходит только за счёт проигрыша другого. 3. Если на каждом шаге игры каждому игроку известно, какие выборы сделаны игроками ранее, то это игра с _____. 4. _____ стратегией игрока называется такая стратегия, которая при многократном повторении игры обеспечивает данному игроку максимально возможный средний выигрыш. 5. Те стратегии игрока, которые входят в его оптимальную смешанную стратегию с отличными от нуля вероятностями, называются _____. 6. Матричные игры, для которых нижняя цена игры равна верхней цене игры, называются играми с _____. 7. При решении матричных игровых задач часто используют _____ об активных стратегиях. 	ПК-4 ИД-ПК-4.3
4.	Тест по разделу 1	<p>Выберите один правильный ответ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нижняя цена игры называется: <ul style="list-style-type: none"> ○ минимум; ○ максимин; 	ПК-4 ИД-ПК-4.3

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
		<ul style="list-style-type: none"> ○ максимум; ○ оптимум; ○ профит; ○ минимакс. <p>2. Верхняя цена игры называется:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ минимум; ○ максимин; ○ максимум; ○ оптимум; ○ профит; ○ минимакс. <p>3. Матричные игры, для которых нижняя цена игры равна верхней цене игры, называются играми с:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ несколькими решениями; ○ нулевой прибылью; ○ отсутствием убытков; ○ седловой точкой; ○ отрицательной суммой; ○ оптимальной точкой. <p>4. Стратегии игрока, входящие в его оптимальную смешанную стратегию с отличными от нуля вероятностями, называются:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ лучшими; ○ пассивными; ○ активными; ○ прибыльными; ○ смешанными; ○ отличными. <p>5. Одним из методов решения матричных игр является метод, основанный на понятии равновесия по:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Смиту; ○ Маслоу; 	

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Рикардо; ○ МакКлеелланду; ○ Марксу; ○ Вруму; ○ Кейнсу; ○ Нэшу. 	
5.	Устный опрос по разделу 2	<ul style="list-style-type: none"> – В чём суть и особенности составления модели матричной игровой задачи? – На чём основано решение игровых задач в «чистых» стратегиях? – Как определяются нижняя и верхняя цена игры? – На чём основан принцип минимакса? – Что представляют собой активные и оптимальные смешанные стратегии? – В чём состоят особенности игр с седловой точкой? – На чём строится решение игры в смешанных стратегиях? – В чём суть аналитического метода решения матричных игр? – На чём строится метод решения матричных игр, основанный на понятии равновесия по Нэшу? – В чём специфика метода Крамера при решении матричных игровых задач? – В чём особенности метода обратной матрицы? – В чём суть, достоинства и недостатки графического метода решения игровых задач? – На чём строится решение матричных игр $n \times n$ методом Лагранжа? – В чём особенность решения матричных игр $n \times n$ методом Крамера? – В чём суть решения матричных игр методом обратной матрицы? – В чём суть решения матричных игр $m \times n$ методами линейного программирования? – В чём особенности итерационного метода решения игровых задач? – Какие можно привести примеры практического применения смешанных стратегий в сфере управления IT-проектами? 	ПК-4 ИД-ПК-4.3
6.	Дискуссия по разделу 2	<ul style="list-style-type: none"> – Матричные игровые задачи. Составление модели игры. – Решение игровых задач в «чистых» стратегиях. Определение нижней и верхней цены игры. – Принцип минимакса. – Активные и оптимальные смешанные стратегии. – Игры с седловой точкой. – Решение игры в смешанных стратегиях. 	ПК-4 ИД-ПК-4.3

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																										
		<ul style="list-style-type: none"> – Аналитический метод решения матричных игр. – Метод решения матричных игр, основанный на понятии равновесия по Нэшу. – Решение матричных игр методом Крамера и методом обратной матрицы. – Достоинства и недостатки графического метода решения матричных игровых задач. – Решение матричных игр $n \times n$ методом Лагранжа. – Решение матричных игр $n \times n$ методом Крамера. – Решение матричных игр методом обратной матрицы. – Решение матричных игр $m \times n$ методами линейного программирования. Итерационный метод решения игровых задач. – Практическое применение смешанных стратегий в сфере управления IT-проектами. 																																											
7.	Решение задач по разделу 2	<p>1. Используя отношения доминирования, сократите размерность игровой задачи:</p> <table border="1" data-bbox="551 715 1137 957"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>8</td> <td>16</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>14</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_5</td> <td>14</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table> <p>2. Используя графический метод, найти решение игровой задачи:</p> <table border="1" data-bbox="551 1091 987 1334"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>-8</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>-4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>A_5</td> <td>12</td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table>		B_1	B_2	B_3	A_1	10	4	8	A_2	8	16	18	A_3	14	6	12	A_4	2	10	6	A_5	14	6	12		B_1	B_2	A_1	-8	12	A_2	2	6	A_3	-4	8	A_4	10	0	A_5	12	-2	
	B_1	B_2	B_3																																										
A_1	10	4	8																																										
A_2	8	16	18																																										
A_3	14	6	12																																										
A_4	2	10	6																																										
A_5	14	6	12																																										
	B_1	B_2																																											
A_1	-8	12																																											
A_2	2	6																																											
A_3	-4	8																																											
A_4	10	0																																											
A_5	12	-2																																											

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																																							
		<p data-bbox="562 507 987 539">3. Сократите размерность задачи:</p> <table border="1" data-bbox="551 555 1438 756"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> <th>B_4</th> <th>B_5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>18</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>12</td> <td>2</td> <td>20</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>2</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>16</td> <td>2</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="562 847 1384 879">4. Используя графический метод, найти решение игровой задачи:</p> <table border="1" data-bbox="551 895 985 1018"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>-9</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>12</td> <td>-9</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="562 1118 882 1150">5. Определить цену игры:</p> <table border="1" data-bbox="551 1166 1137 1329"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>20</td> <td>12</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>-18</td> <td>-12</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>28</td> <td>10</td> <td>-6</td> </tr> </tbody> </table>		B_1	B_2	B_3	B_4	B_5	A_1	8	10	18	6	12	A_2	12	2	20	0	4	A_3	2	8	4	6	20	A_4	6	4	16	2	8		B_1	B_2	A_1	-9	6	A_2	12	-9		B_1	B_2	B_3	A_1	20	12	14	A_2	-18	-12	32	A_3	28	10	-6	
	B_1	B_2	B_3	B_4	B_5																																																					
A_1	8	10	18	6	12																																																					
A_2	12	2	20	0	4																																																					
A_3	2	8	4	6	20																																																					
A_4	6	4	16	2	8																																																					
	B_1	B_2																																																								
A_1	-9	6																																																								
A_2	12	-9																																																								
	B_1	B_2	B_3																																																							
A_1	20	12	14																																																							
A_2	-18	-12	32																																																							
A_3	28	10	-6																																																							

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																																	
		<p data-bbox="562 304 1279 336">6. Используя аналитический метод, найти решение игры:</p> <table border="1" data-bbox="551 352 985 477"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>10</td> <td>4</td> </tr> </table> <p data-bbox="562 576 1294 608">7. Определить нижнюю и верхнюю цену матричной игры:</p> <table border="1" data-bbox="551 624 1137 786"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> <td>B_3</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>14</td> <td>2</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>12</td> </tr> </table> <p data-bbox="562 847 1384 879">8. Используя графический метод, найти решение игровой задачи:</p> <table border="1" data-bbox="551 895 1288 1019"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> <td>B_3</td> <td>B_4</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>4</td> <td>-10</td> <td>8</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>-8</td> <td>-12</td> </tr> </table> <p data-bbox="562 1051 1554 1083">9. Используя метод, основанный на равновесии по Нэшу, найти решение игры:</p> <table border="1" data-bbox="551 1099 985 1224"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>6</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>30</td> <td>12</td> </tr> </table> <p data-bbox="562 1323 1400 1355">10. Используя графический метод, найти решение игровой задачи:</p>		B_1	B_2	A_1	2	6	A_2	10	4		B_1	B_2	B_3	A_1	10	12	6	A_2	14	2	8	A_3	2	10	12		B_1	B_2	B_3	B_4	A_1	4	-10	8	20	A_2	6	2	-8	-12		B_1	B_2	A_1	6	18	A_2	30	12	
	B_1	B_2																																																		
A_1	2	6																																																		
A_2	10	4																																																		
	B_1	B_2	B_3																																																	
A_1	10	12	6																																																	
A_2	14	2	8																																																	
A_3	2	10	12																																																	
	B_1	B_2	B_3	B_4																																																
A_1	4	-10	8	20																																																
A_2	6	2	-8	-12																																																
	B_1	B_2																																																		
A_1	6	18																																																		
A_2	30	12																																																		

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий				Формируемая компетенция
			B_1	B_2	B_3	
		A_1	1,2	2,1	3	
		A_2	3	2,1	1,5	
8.	Тест по разделу 2	<p>Укажите все правильные ответы:</p> <p>1. В рамках классификации матричных игр выделяют следующие виды игр:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> с нулевой суммой; <input type="checkbox"/> удачные; <input type="checkbox"/> с седловой точкой; <input type="checkbox"/> парные; <input type="checkbox"/> рентабельные; <input type="checkbox"/> случайные; <input type="checkbox"/> стихийные. <p>2. В систему основных категорий модели матричной игры входят следующие понятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> управление; <input type="checkbox"/> ход; <input type="checkbox"/> экономика; <input type="checkbox"/> стратегия; <input type="checkbox"/> цель; <input type="checkbox"/> цена; <input type="checkbox"/> труд. <p>3. В рамках решения матричной игры можно найти следующие виды цен:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> рыночная; <input type="checkbox"/> верхняя; <input type="checkbox"/> кадастровая; <input type="checkbox"/> камеральная; <input type="checkbox"/> нижняя; <input type="checkbox"/> главная; <input type="checkbox"/> дальняя. 				ПК-4 ИД-ПК-4.3

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
		<p>4. Для решения матричных игр размерности $n \times n$ использую следующие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Фридмена; <input type="checkbox"/> Крамера; <input type="checkbox"/> Ньютона; <input type="checkbox"/> Кейнса; <input type="checkbox"/> Лагранжа; <input type="checkbox"/> Маркса; <input type="checkbox"/> Сэя. <p>5. В теории игр выделяют следующие стратегии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> комплексная; <input type="checkbox"/> смешанная; <input type="checkbox"/> чистая; <input type="checkbox"/> пассивная; <input type="checkbox"/> нерегулярная; <input type="checkbox"/> оптимальная; <input type="checkbox"/> коммерческая. 	
9.	Устный опрос по разделу 3	<ul style="list-style-type: none"> – В чём особенности принятия решений в неопределённых ситуациях? – В чём специфика формирования платежной матрицы и нахождения оптимальной стратегии в играх с природой? – Каковы критерии принятия решений в неопределённых ситуациях? – На чём строятся максиминный критерий Вальда, критерий минимаксного риска Сэвиджа, критерий пессимизма-оптимизма Гурвица, критерий Лапласа? – В чём особенности построения модели решения игры в условиях полной коммерческой неопределенности? – В чём состоят отличия случаев «идеального» и «неидеального» эксперимента? 	ПК-4 ИД-ПК-4.3

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																													
10.	Дискуссия по разделу 3	<ul style="list-style-type: none"> – Принятие решений в неопределённых ситуациях. Игры с природой. – Теория статистических решений. – Особенности формирования платежной матрицы. – Понятия риска игрока. Матрица рисков. Нахождение оптимальной стратегии. – Критерии принятия решений в неопределённых ситуациях. – Построения модели решения игры в условиях полной коммерческой неопределенности. Случай «идеального» и «неидеального» эксперимента. 	ПК-4 ИД-ПК-4.3																																													
11.	Решение задач по разделу 3	<p>1. Дана матрица доходов, задающая условия игры с природой:</p> <table border="1" data-bbox="551 608 1288 770"> <thead> <tr> <th></th> <th>P_1</th> <th>P_2</th> <th>P_3</th> <th>P_4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A_1</th> <td>12</td> <td>18</td> <td>6</td> <td>10</td> </tr> <tr> <th>A_2</th> <td>6</td> <td>10</td> <td>8</td> <td>26</td> </tr> <tr> <th>A_3</th> <td>18</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>22</td> </tr> </tbody> </table> <p>Необходимо обосновать выбор решения по критериям Вальда, Сэвиджа, Лапласа, Гурвица ($\alpha = 0,5$).</p> <p>2. Даны условия игры с природой:</p> <table border="1" data-bbox="551 948 1288 1150"> <thead> <tr> <th></th> <th>P_1</th> <th>P_2</th> <th>P_3</th> <th>P_4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A_1</th> <td>2</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>18</td> </tr> <tr> <th>A_2</th> <td>6</td> <td>16</td> <td>8</td> <td>6</td> </tr> <tr> <th>A_3</th> <td>8</td> <td>12</td> <td>12</td> <td>4</td> </tr> <tr> <th>Q_j</th> <td>0,1</td> <td>0,2</td> <td>0,5</td> <td>0,2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Q_j - это вероятности наступления состояния природы. Определить целесообразность «идеального» эксперимента, стоимость которого равна 4.</p>		P_1	P_2	P_3	P_4	A_1	12	18	6	10	A_2	6	10	8	26	A_3	18	8	12	22		P_1	P_2	P_3	P_4	A_1	2	8	10	18	A_2	6	16	8	6	A_3	8	12	12	4	Q_j	0,1	0,2	0,5	0,2	ПК-4 ИД-ПК-4.3
	P_1	P_2	P_3	P_4																																												
A_1	12	18	6	10																																												
A_2	6	10	8	26																																												
A_3	18	8	12	22																																												
	P_1	P_2	P_3	P_4																																												
A_1	2	8	10	18																																												
A_2	6	16	8	6																																												
A_3	8	12	12	4																																												
Q_j	0,1	0,2	0,5	0,2																																												

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																
		<p>3. Требуется определить оптимальную стратегию в игре с природой, которая задана следующей матрицей:</p> <table border="1" data-bbox="564 308 1505 560"> <tr> <td></td> <td>P_1</td> <td>P_2</td> <td>P_3</td> <td>P_4</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>4</td> <td>3,5</td> <td>2,5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1,5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>5</td> <td>2,5</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>7,5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Q_j</td> <td>0,1</td> <td>0,4</td> <td>0,3</td> <td>0,2</td> </tr> </table> <p>Q_j - это вероятности наступления состояния природы.</p>		P_1	P_2	P_3	P_4	A_1	4	3,5	2,5	5	A_2	3	2	1,5	6	A_3	5	2,5	3,5	4,5	A_4	2	4	7,5	1	Q_j	0,1	0,4	0,3	0,2			
	P_1	P_2	P_3	P_4																															
A_1	4	3,5	2,5	5																															
A_2	3	2	1,5	6																															
A_3	5	2,5	3,5	4,5																															
A_4	2	4	7,5	1																															
Q_j	0,1	0,4	0,3	0,2																															
12.	Устный опрос по разделу 4	<ul style="list-style-type: none"> - В чём сущность и особенности моделей неантагонистических конфликтов? - В чём специфика применения отношения доминирования в биматричных играх? - В чём суть, достоинства и недостатки графического способа решения биматричных игр? - В чём преимущество аналитического метода решения биматричных игр $m \times n$? 	ПК-5 ИД-ПК-5.1																																
13.	Дискуссия по разделу 4	<ul style="list-style-type: none"> - Модели неантагонистических конфликтов. - Отношения доминирования в биматричных играх. - Графический способ решения биматричных игр. - Аналитический метод решения биматричных игр $m \times n$. Алгоритм Лемке-Хоусона. 	ПК-5 ИД-ПК-5.1																																
14.	Решение задач по разделу 4	<p>1. Задана матрица выигрышей игрока А:</p> <table border="1" data-bbox="555 946 1137 1106"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> <td>B_3</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>14</td> <td>2</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>12</td> </tr> </table> <p>Также дана матрица выигрышей игрока В:</p> <table border="1" data-bbox="555 1182 1137 1342"> <tr> <td></td> <td>B_1</td> <td>B_2</td> <td>B_3</td> </tr> <tr> <td>A_1</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>8</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> </table>		B_1	B_2	B_3	A_1	10	12	6	A_2	14	2	8	A_3	2	10	12		B_1	B_2	B_3	A_1	6	2	4	A_2	4	10	2	A_3	8	2	6	ПК-5 ИД-ПК-5.1
	B_1	B_2	B_3																																
A_1	10	12	6																																
A_2	14	2	8																																
A_3	2	10	12																																
	B_1	B_2	B_3																																
A_1	6	2	4																																
A_2	4	10	2																																
A_3	8	2	6																																

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																																																								
		<p>Требуется сократить размерность задачи за счёт исключения заведомо невыгодных стратегий с помощью отношений доминирования при условии, что каждый игрок желает минимизировать выигрыш противника.</p> <p>2. Задана матрица выигрышей игрока А:</p> <table border="1" data-bbox="551 421 1137 620"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>4</td> <td>12</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>14</td> <td>2</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>16</td> <td>2</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table> <p>Также дана матрица выигрышей игрока В:</p> <table border="1" data-bbox="551 692 1137 892"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>8</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_4</td> <td>12</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Требуется редуцировать размерность задачи за счёт исключения заведомо невыгодных стратегий с помощью отношений доминирования при условии, что игрок А хочет максимизировать свой выигрыш и минимизировать выигрыш игрока В.</p> <p>3. Задана матрица проигрышей игрока А:</p> <table border="1" data-bbox="551 1099 1137 1262"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>14</td> <td>2</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table> <p>Также дана матрица проигрышей игрока В:</p>		B_1	B_2	B_3	A_1	4	12	6	A_2	14	2	8	A_3	2	10	12	A_4	16	2	12		B_1	B_2	B_3	A_1	6	2	4	A_2	4	10	2	A_3	8	2	6	A_4	12	4	2		B_1	B_2	B_3	A_1	10	12	6	A_2	14	2	8	A_3	2	10	12	
	B_1	B_2	B_3																																																								
A_1	4	12	6																																																								
A_2	14	2	8																																																								
A_3	2	10	12																																																								
A_4	16	2	12																																																								
	B_1	B_2	B_3																																																								
A_1	6	2	4																																																								
A_2	4	10	2																																																								
A_3	8	2	6																																																								
A_4	12	4	2																																																								
	B_1	B_2	B_3																																																								
A_1	10	12	6																																																								
A_2	14	2	8																																																								
A_3	2	10	12																																																								

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция																
		<table border="1" data-bbox="555 252 1137 414"> <thead> <tr> <th></th> <th>B_1</th> <th>B_2</th> <th>B_3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A_1</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>A_2</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>A_3</td> <td>8</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="555 443 1890 542">Требуется сократить размерность задачи за счёт исключения заведомо невыгодных стратегий с помощью отношений доминирования при условии, что каждый игрок желает максимизировать проигрыш противника.</p>		B_1	B_2	B_3	A_1	6	2	4	A_2	4	10	2	A_3	8	2	6	
	B_1	B_2	B_3																
A_1	6	2	4																
A_2	4	10	2																
A_3	8	2	6																
15.	Тест по разделу 4	<p data-bbox="555 580 1003 606">Выберите один правильный ответ:</p> <p data-bbox="555 612 1003 638">1. Биматричная игра описывается:</p> <p data-bbox="555 644 1205 810">а) матрицей оптимальных стратегий; б) матрицами пассивных стратегий; в) матрицами выигрышей конфликтующих сторон; г) матрицей активных решений; д) двумя матрицами победителя.</p> <p data-bbox="555 849 1191 874">2. Основная теорема биматричных игр носит имя:</p> <p data-bbox="555 880 734 1046">а) Фридмена; б) Смита; в) Нэша; г) Нэпа; д) Кейнса.</p> <p data-bbox="555 1085 1684 1110">3. Добиться сокращения размерности в биматричной игровой задаче можно при помощи:</p> <p data-bbox="555 1117 967 1283">а) отношения максимизации; б) отношения доминирования; в) отношения воспроизводства; г) отношения аллокации; д) инфрамаржинального отношения.</p> <p data-bbox="555 1321 1370 1347">4. Для решения биматричных игр часто используют алгоритм:</p>	ПК-5 ИД-ПК-5.1																

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий	Формируемая компетенция
		<p>а) Торстейна-Веблена; б) Бойля-Мариотта; в) Тугана-Барановского; г) Лемке-Хоусона; д) Смита-Рикардо.</p> <p>5. Суммарный выигрыш игроков в биматричной игре: а) всегда больше нуля; б) всегда меньше нуля; в) всегда равен нулю; г) всегда больше или равен нулю; д) может быть различным.</p>	
16.	Устный опрос по разделу 5	<ul style="list-style-type: none"> – В чём сущность и особенности многошаговых процессов принятия решений? – Каковы особенности и основные категории позиционной игры? – Какова специфика модели игры в развёрнутой форме? – Как осуществляется нормализация позиционной игры? – В чём особенности подходов к решению позиционных игровых задач с неполной и полной информацией? – Какие можно привести практические примеры использования позиционных игр для принятия оптимального управленческого решения в сфере управления ИТ-проектами? 	ПК-5 ИД-ПК-5.1
17.	Дискуссия по разделу 5	<ul style="list-style-type: none"> – Сущность и особенности многошаговых процессов принятия решений. – Особенности и основные категории позиционной игры. – Решение позиционных игровых задач с неполной и полной информацией. – Применение позиционных игр в практике управления предприятиями сервиса. – Принятие организационно-управленческих решений в сфере управления ИТ-проектами с помощью позиционных игр. 	ПК-5 ИД-ПК-5.1

5.2. Критерии, шкалы оценивания текущего контроля успеваемости:

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания		
		100-балльная система	Пятибалльная система	
Устный опрос	Обучающийся в ходе опроса продемонстрировал глубокие знания сущности проблемы, были даны полные ответы на все вопросы		5	
	Обучающийся правильно рассуждает, дает верные ответы, однако, допускает незначительные неточности		4	
	Обучающийся ориентируется в материале, владеет профессиональной терминологией.		3	
	Обучающийся в ходе опроса не смог дать правильные ответы на поставленные вопросы.		2	
Дискуссия	Обучающийся в ходе дискуссии продемонстрировал глубокие знания сущности проблемы, дал полные ответы на дополнительные вопросы		5	
	Обучающийся логично рассуждает, дает верные ответы, однако, допускает незначительные неточности		4	
	Обучающийся ориентируется в материале, но при ответе на дополнительные вопросы испытывает затруднения		3	
	Обучающийся в ходе дискуссии допускает существенные ошибки		2	
Выполнение заданий и решение задач	Обучающийся демонстрирует грамотное решение всех заданий, использование правильных методов решения;		5	
	Продemonстрировано использование правильных методов при решении задач при наличии существенных ошибок в 1-2 из них;		4	
	Обучающийся использует верные методы решения, но правильные ответы в большинстве случаев (в том числе из-за арифметических ошибок) отсутствуют;		3	
	Обучающимся использованы неверные методы решения, отсутствуют верные ответы.		2	
Тест	За выполнение каждого тестового задания (теста) испытуемому выставляются баллы. Тестовое задание включает в себя 5 вопросов. Тип используемой шкалы оценивания - Номинальная. За правильный ответ к каждому вопросу теста выставляется 1 балл, за не правильный - ноль. Оценивается весь тест в целом, а не какая-либо из его частей. Правила оценки всего теста:		5	85% - 100%
			4	65% - 84%
			3	41% - 64%

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
	<p>Общая сумма баллов за все правильные ответы составляет наивысший балл – 5 баллов.</p> <p>Диапазон баллов, которые необходимо набрать для того, чтобы получить отличную, хорошую, удовлетворительную или неудовлетворительную оценки устанавливается следующим образом:</p> <p>«2»(не зачтено) – равно или менее 2 баллов (равно или менее 40% правильных вопросов теста от общего количества вопросов в тесте)</p> <p>«3» (зачтено) от 2 до 3 баллов (включительно) (40% - 60% правильных вопросов теста от общего количества вопросов в тесте)</p> <p>«4» (зачтено) - от 3 до 4 баллов (включительно) (60% - 80% правильных вопросов теста от общего количества вопросов в тесте)</p> <p>«5» (зачтено) - от 4 до 5 баллов (80% - 100% правильных вопросов теста от общего количества вопросов в тесте)</p>		<p>2</p> <p><i>40% и менее</i></p> <p><i>40%</i></p>

5.3. Промежуточная аттестация:

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:	Формируемая компетенция
зачёт: в письменно-устной форме	<p>Вопросы для подготовки к зачёту:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Цели и задачи теории игр. 2. Методы и модели теории игр. Принятие решений в условиях полной или частичной неопределенности. 3. Игровые модели. Обоснование оптимальных решений в конфликтных ситуациях. Построение игровых моделей. 4. Парные матричные игры. Формирование платежной матрицы. 5. Основные понятия теории конфликтных ситуаций. Классификация игр. 6. Матричные игровые задачи. Составление модели игры. Сокращение размерности игровой задачи. 7. Решение игровых задач в «чистых» стратегиях. Определение нижней и верхней цены игры. Принцип минимакса. Активные и оптимальные смешанные стратегии. 8. Игры с седловой точкой. 9. Решение игры в смешанных стратегиях. 10. Парные матричные игры. Аналитический метод решения матричных игр. 11. Метод решения матричных игр, основанный на понятии равновесия по Нэшу. 12. Игры $2 \times n$ и $m \times 2$. 13. Решение игр методом Крамера. 14. Метод обратной матрицы. 15. Графический метод решения игровых задач. Основные этапы реализации метода. Достоинства и недостатки графического метода. 16. Матричные игры размерности $n \times n$. 17. Решение матричных игр $n \times n$ методом Лагранжа. 18. Решение матричных игр $n \times n$ методом Крамера. 19. Решение матричных игр методом обратной матрицы. 20. Матричные игры размерности $m \times n$. 	ПК-4 ИД-ПК-4.3

	<ol style="list-style-type: none">21. Решение матричных игр $m \times n$ методами линейного программирования.22. Итерационный метод решения игровых задач.23. Практическое применение смешанных стратегий в практике управления IT-проектами.24. Принятие решений в неопределённых ситуациях. Игры с природой. Теория статистических решений. Особенности формирования платежной матрицы.25. Игры с природой. Понятия риска игрока. Матрица рисков. Нахождение оптимальной стратегии.26. Критерии принятия решений в неопределённых ситуациях. Максиминный критерий Вальда. Критерий минимаксного риска Сэвиджа. Критерий пессимизма-оптимизма Гурвица. Критерий Лапласа.27. Построения модели решения игры в условиях полной коммерческой неопределенности. Случай «идеального» и «неидеального» эксперимента.	
--	--	--

	<p>28. Биматричная игровая задача. Отношения доминирования в биматричных играх.</p> <p>29. Графический способ решения биматричных игр.</p> <p>30. Биматричные игры $m \times n$. Аналитический метод решения биматричных игр $m \times n$. Алгоритм Лемке-Хоусона.</p> <p>31. Многошаговые процессы принятия решений. Особенности позиционной игры.</p> <p>32. Основные категории позиционных игр. Модель игры в развёрнутой форме. Нормализация позиционной игры.</p> <p>33. Решение позиционных игровых задач с неполной и полной информацией.</p> <p>34. Применение позиционных игр в практике управления ИТ-проектами.</p> <p>35. Принятие организационно-управленческих решений в сфере управления ИТ-проектами с помощью позиционных игр.</p>	ПК-5 ИД-ПК-5.1
--	---	-------------------

5.4. Критерии, шкалы оценивания промежуточной аттестации учебной дисциплины:

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
зачёт: в письменно-устной форме	Обучающийся знает основные определения, последователен в изложении материала, демонстрирует базовые знания дисциплины.		зачтено
	Обучающийся не знает основных определений, непоследователен и сбивчив в изложении материала, не обладает определенной системой знаний по дисциплине.		не зачтено

5.5. Система оценивания результатов текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Форма контроля	100-балльная система	Пятибалльная система
Текущий контроль:		
- устный опрос		2 – 5 или зачтено/не зачтено
- дискуссия		2 – 5 или зачтено/не зачтено
- выполнение заданий и решение задач		2 – 5 или зачтено/не зачтено
-тест		2 – 5 или зачтено/не зачтено
Итого за семестр зачёт		зачтено не зачтено

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- проблемная лекция;
- групповых дискуссий;
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- применение электронного обучения;
- использование на лекционных занятиях видеоматериалов и наглядных пособий;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа).

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины не реализуется.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
<i>119071, г. Москва, Малый Калужский переулок, дом 1, строение 2</i>	
аудитории для проведения занятий лекционного типа	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук; – проектор
аудитории для проведения лабораторных и практических занятий, занятий по практической подготовке, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук, – проектор – доска меловая; – технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории
Помещения для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся
читальный зал библиотеки:	– компьютерная техника; – подключение к сети «Интернет»

Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины при обучении с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Необходимое оборудование	Параметры	Технические требования
Персональный компьютер/ноутбук/планшет, камера, микрофон, динамики, доступ в сеть Интернет	Веб-браузер	Версия программного обеспечения не ниже: Chrome 72, Opera 59, Firefox 66, Edge 79, Яндекс.Браузер 19.3
	Операционная система	Версия программного обеспечения не ниже: Windows 7, macOS 10.12 «Sierra», Linux
	Веб-камера	640x480, 15 кадров/с
	Микрофон	любой
	Динамики (колонки или наушники)	любые
	Сеть (интернет)	Постоянная скорость не менее 192 кБит/с

Технологическое обеспечение реализации программы осуществляется с использованием элементов электронной информационно-образовательной среды университета.

10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса	Количество экземпляров в библиотеке Университета
10.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
1	Захаров А.В.	Теория игр в общественных науках	учебник	Издательский дом Высшей школы экономики	2020	https://znanium.com/catalog/document?id=366854	-
2	Сигал А.В.	Теория игр и ее экономические приложения	учебное пособие	ИНФРА-М	2022	https://znanium.com/catalog/document?id=379674	-
3	Невежин В.П.	Теория игр. Примеры и задачи	учебное пособие	ФОРУМ	2023	https://znanium.com/catalog/document?id=417419	-
10.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1	Федорова М.А	Теория игр	учебно-методическое пособие	Дело (РАНХиГС)	2018	https://znanium.com/catalog/document?id=356729	-
2	Лемешко Б.Ю.	Теория игр и исследование операций	учебное пособие	Изд-во: НГТУ	2013	https://znanium.com/catalog/document?id=36762	-
3	Закиров А.А., Майзенберг Т.Л., Семенова Н.В.	Теория игр. Ч. 2. Биматричные игры. Арбитражная схема	учебное пособие	Издательский Дом НИТУ «МИСиС»	2016	https://znanium.com/catalog/document?id=374569	-
4	Мартынова Т.Л.	Управление IT-проектами	Учебное пособие	Изд-во: МГЮУ им. Кутафина	2022	https://znanium.com/catalog/document?id=427802	-
5	Снедакер Сьюзан	Управление IT-проектом, или как стать полноценным СЮ	Практическое пособие	ДМК Пресс	2018	https://znanium.com/catalog/document?id=321216	-
10.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению дисциплины (модуля) авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
1.	Репин С. С.	Экономическая теория	Учебное пособие	РГУ им. А.Н. Косыгина	2017	https://znanium.com/catalog/product/967039	-

11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

11.1. Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Электронные учебные издания, электронные образовательные ресурсы
1.	ЭБС «Лань» http://www.e.lanbook.com/
2.	«Znanium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» http://znanium.com/
3.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» http://znanium.com/

11.2. Перечень программного обеспечения

№п/п	Наименование лицензионного программного обеспечения	Реквизиты подтверждающего документа
1.	Windows 10 Pro, MS Office 2019	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
2.	PrototypingSketchUp: 3D modeling for everyone	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
3.	V-Ray для 3Ds Max	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
4.	NeuroSolutions	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
5.	Wolfram Mathematica	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
6.	Microsoft Visual Studio	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
7.	CorelDRAW Graphics Suite 2018	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
8.	Mathcad	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
9.	Matlab+Simulink	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019.
10.	Adobe Creative Cloud 2018 all Apps (Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, XD, Premiere Pro, Acrobat Pro, Lightroom Classic, Bridge, Spark, Media Encoder, InCopy, Story Plus, Muse и др.)	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
11.	SolidWorks	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
12.	Rhinoceros	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
13.	Simplify 3D	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
14.	FontLab VI Academic	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
15.	Pinnacle Studio 18 Ultimate	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
16.	КОМПАС-3d-V 18	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019

17.	Project Expert 7 Standart	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019
18.	Альт-Финансы	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019
19.	Альт-Инвест	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019
20.	Программа для подготовки тестов Indigo	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019
21.	Диалог NIBELUNG	контракт № 17-ЭА-44-19 от 14.05.2019
22.	Windows 10 Pro, MS Office 2019	контракт 85-ЭА-44-20 от 28.12.2020
23.	Adobe Creative Cloud for enterprise All Apps ALL Multiple Platforms Multi European Languages Enterprise Licensing Subscription New	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
24.	Mathcad Education - University Edition Subscription	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
25.	CorelDRAW Graphics Suite 2021 Education License (Windows)	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
26.	Mathematica Standard Bundled List Price with Service	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
27.	Network Server Standard Bundled List Price with Service	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
28.	Office Pro Plus 2021 Russian OLV NL Acad AP LTSC	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021
29.	Microsoft Windows 11 Pro	контракт № 60-ЭА-44-21 от 10.12.2021

ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

В рабочую программу учебной дисциплины внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры