

ТЕОРИЯ ИГР

1. Цель освоения дисциплины

Сформировать систематизированные знания в теории игр.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Теория игр» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Теория игр» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Линейная алгебра», «Математический анализ», «Методы оптимальных решений», «Теория вероятностей и математическая статистика», «Эконометрика», «Экономика общественного сектора», «Информационные системы в экономике», «Информационные технологии в экономике», «Национальная экономика», «Основы информатики», «Экономика отраслевых рынков», «Экономика фирмы».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Бизнес-графика и презентационные технологии», «Оценка стоимости бизнеса», «Управление имуществом предприятия», «Учет затрат и калькулирование себестоимости продукции», «Экономический анализ», прохождения практик «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Преддипломная практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-1);
- способностью собирать и проанализировать исходные данные, необходимые для расчета экономических и социально-экономических показателей, характеризующих деятельность хозяйствующих субъектов (ПК-1).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- основные понятия и инструменты теории игр;
- основные математические модели принятия решений, разработанные в теории игр;

уметь

- обрабатывать эмпирические и экспериментальные данные;
- решать типовые задачи по теории игр, используемые в принятии управленческих решений;
- использовать язык и символику теории игр при построении организационно-управленческих моделей;
- применять математические модели для решения управленческих задач;

владеть

- опытом создания и построения математических моделей экономических задач из теории игр;
- навыками применения основных моделей теории игр.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 6,
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 216 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 64 ч., СРС – 152 ч.),
распределение по семестрам – 6,
форма и место отчётности – аттестация с оценкой (6 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Линейное программирование.

Теория математических моделей. Постановка задач линейного программирования. Графический, симплекс-метод и метод искусственного базиса решения задач линейного программирования.

Введение в теорию игр.

Основные понятия и определения теории игр. Предмет теории игр. Классификация игр. Понятие игровой модели.

Матричные игры.

Матричные игры с нулевой суммой. Платежная матрица игры. Нижняя и верхняя цена игры. Принцип минимакса. Чистые и смешанные стратегии. Методы решения матричных игр: аналитический, графический, сведением к задаче линейного программирования.

Игры с природой.

Понятие статистической игры (игры с природой). Основные критерии принятия решений.

6. Разработчик

Кусов Владимир Михайлович, старший преподаватель кафедры алгебры, геометрии и математического анализа ФГБОУ ВО «ВГСПУ»,

Маслова Ольга Анатольевна, к.п.н., старший преподаватель кафедры алгебры, геометрии и математического анализа ФГБОУ ВО "ВГСПУ",

Щучкин Николай Алексеевич, к.ф.-м.н., доцент кафедры алгебры, геометрии и математического анализа ФГБОУ ВО «ВГСПУ».