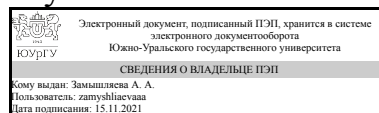


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института
Институт естественных и точных
наук



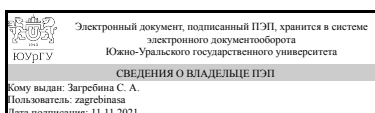
А. А. Замышляева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.О.27 Исследование операций и теория игр
для направления 01.03.04 Прикладная математика
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Математическое и компьютерное моделирование

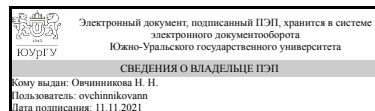
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 01.03.04 Прикладная математика, утверждённым приказом Минобрнауки от 10.01.2018 № 11

Зав.кафедрой разработчика,
д.физ.-мат.н., проф.



С. А. Загребина

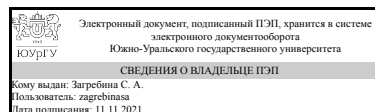
Разработчик программы,
к.пед.н., доцент (кн)



Н. Н. Овчинникова

СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления
д.физ.-мат.н., проф.



С. А. Загребина

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является изучение и системный анализ систем организационного типа. В задачи дисциплины входит изучение студентами методов и алгоритмов моделирования систем организационного типа и закрепление знаний путем практических расчетов на ЭВМ, ознакомление студентов с современными подходами к моделированию и оптимизации систем организационного типа, освоение студентами инструментальных средств поиска оптимальных решений. А также ознакомить студентов: с современным математическим программным обеспечением; с современными подходами к проблеме принятия экономически обоснованных решений.

Краткое содержание дисциплины

Экономико-математические модели и исследование операций. Задача линейного программирования, различные формы ее представления и методы решения. Основные понятия теории игр. Игры в чистых и смешанных стратегиях. Критерии и свойства оптимальных стратегий. Изоморфные и аффинные преобразования игр. Аналитическое и геометрическое решение игр. Взаимосвязь матричных игр и линейного программирования. Игры с природой. Принятие решений в условиях риска. Принятие решений в условиях неопределенности.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен обоснованно выбирать, дорабатывать и применять для решения исследовательских и проектных задач математические методы и модели, осуществлять проверку адекватности моделей, анализировать результаты, оценивать надежность и качество функционирования систем	Знает: основные математические методы и модели теории игр и исследования операций для решения исследовательских и проектных задач Умеет: применять математические методы и модели теории игр и исследования операций при решении исследовательских и проектных задач Имеет практический опыт: использования математических методов и моделей теории игр и исследования операций при решении исследовательских и проектных задач

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	1.О.24 Разностные численные методы, 1.О.28 Теория оптимизации, 1.О.29 Теория оптимального управления в социально-экономических системах, 1.О.26 Математические и компьютерные методы прогнозирования

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 54,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		5	
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108	
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	48	
Лекции (Л)	24	24	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	24	24	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	53,75	53,75	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Подготовка к зачету	23,75	23,75	
Подготовка к контрольной точке ПК1	10	10	
Подготовка к контрольной точке ПК3	10	10	
Подготовка к контрольной точке ПК2	10	10	
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет	

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Исследование операций. Построение математических моделей. Задача линейного программирования	20	10	10	0
2	Теория игр	28	14	14	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Построение экономико-математических моделей	2
2	1	Постановка задачи линейного программирования (ЗЛП). Различные формы записи ЗЛП.	2
3	1	Графический метод решения задачи линейного программирования.	2

4	1	Симплекс метод решения задачи линейного программирования.	2
5	1	Метод искусственного базиса решения задачи линейного программирования.	2
6	2	Основные понятия теории игр. Классификация игр.	2
7	2	Матрица выигрышей. Максиминные и минимаксные стратегии. Верхняя и нижняя цена игры в чистых стратегиях. Решение игры с седловыми точками	2
8	2	Смешанные стратегии. Функция выигрыша в смешанных стратегиях. Верхняя и нижняя цена игры в смешанных стратегиях.	2
9	2	Решение игры в смешанных стратегиях. Критерии и свойства оптимальных стратегий. Принцип доминирования. Разбиение матрицы игры на подматрицы.	2
10	2	Аналитическое и геометрическое решение игры 2X2. Решение игр 2xn и mx2. Взаимосвязь матричных игр и линейного программирования.	2
11	2	Игры с природой. Принятие решений в условиях риска.	2
12	2	Принятие решений в условиях неопределенности	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Построение экономико-математических моделей	2
2	1	Постановка задачи линейного программирования (ЗЛП). Понятие канонической ЗЛП. Стандартные задачи максимизации и минимизации. Преобразования одной формы задачи в другую. Сведение канонической ЗЛП к стандартной задаче минимизации с меньшим числом неизвестных.	2
3	1	Графическое решение задачи линейного программирования второго порядка. Графическое решение канонической задачи линейного программирования с n неизвестными.	2
4	1	Решение задач линейного программирования Симплекс методом .	2
5	1	Решение задач линейного программирования методом искусственного базиса .	2
6	2	Основные понятия теории игр. Построение матрицы выигрышей.	2
7	2	Максиминные и минимаксные стратегии. Верхняя и нижняя цена игры в чистых стратегиях. Решение игры с седловыми точками	2
8	2	Решение игр в смешанных стратегиях. Построение функции выигрыша в смешанных стратегиях. Нахождение верхней и нижней цены игры в смешанных стратегиях.	2
9	2	Решение игры в смешанных стратегиях, оптимальные стратегии. Принцип доминирования. Разбиение матрицы игры на подматрицы.	2
10	2	Аналитическое и геометрическое решение игры 2X2. Решение игр 2xn и mx2. Взаимосвязь матричных игр и линейного программирования.	2
11	2	Решение игр с природой. Принятие решений в условиях риска.	2
12	2	Решение игр и принятие решений в условиях неопределенности.	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием	Семестр	Кол-

	разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс		во часов
Подготовка к зачету	осн. печ. лит.[1].гл 1-4., стр. 43-137; осн. печ. лит.[2].гл 1, стр. 17-35; доп. печ. лит [1] гл.1., стр.12-52., осн. эл. лит. [1] гл.1-2., стр.11-81.	5	23,75
Подготовка к контрольной точке ПК1	осн. эл. лит. [1] гл.1-2., стр.11-81;осн. печ. лит.[1].гл 1., стр. 17-31. доп. печ. лит [1] гл.1., стр.12-52.	5	10
Подготовка к контрольной точке ПК3	осн. печ. лит.[1].гл 2-4., стр. 43-137. доп. печ. лит [2] гл.1., стр.17-35.	5	10
Подготовка к контрольной точке ПК2	осн. эл. лит. [1] гл.2., стр.34-81;осн. печ. лит.[1].гл 2., стр. 43-77. доп. печ. лит [1] гл.1., стр.12-52.	5	10

6. Текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	5	Текущий контроль	ПК1	9	4	4 балла – задача решена правильно, верно выбран метод решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 3 балла – задача решена в целом правильно, содержится не более двух негрубых ошибок, не повлиявших на общий ход решения задачи, верно выбран метод решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 2 балла – в решении содержатся 2–3 ошибки, не повлиявшие существенно на ход решения, или решение не доведено до ответа, но при этом изложено не менее 60% полного решения. 1 балл – в процессе решения задачи допущены существенные ошибки, показавшие, что студент не владеет обязательными знаниями и умениями по данной теме, или изложено менее 40% полного решения; 0 баллов – неверно выбран метод решения или изложено менее 20% полного решения.	зачет
2	5	Текущий контроль	П1	10	5	Контрольная точка П1 служит для учета выполнения студентами домашних заданий и работы на практических занятиях с 1 по 6	зачет

						учебные недели семестра. Оценка осуществляется с помощью подсчета процента практических занятий, на которых студент присутствовал и проявлял достаточную активность (решение задач на своем рабочем месте, заданные вопросы и т.д.). Максимальный балл составляет 5. Используется следующая шкала: 5 баллов – 90–100%, 4 балла – 80–89%, 3 балла – 60–79%, 2 балл – 40–59%, 1 балл – 30–39%, 0 баллов – менее 30%.	
3	5	Текущий контроль	ПК2	16	4	4 балла – задача решена правильно, верно выбран метод решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 3 балла – задача решена в целом правильно, содержится не более двух негрубых ошибок, не повлиявших на общий ход решения задачи, верно выбран метод решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 2 балла – в решении содержатся 2–3 ошибки, не повлиявшие существенно на ход решения, или решение не доведено до ответа, но при этом изложено не менее 60% полного решения. 1 балл – в процессе решения задачи допущены существенные ошибки, показавшие, что студент не владеет обязательными знаниями и умениями по данной теме, или изложено менее 40% полного решения; 0 баллов – неверно выбран метод решения или изложено менее 20% полного решения.	зачет
4	5	Текущий контроль	П2	10	5	Служит для учета выполнения студентами домашних заданий и работы на практических занятиях с 7 по 12 учебные недели семестра. Оценка осуществляется с помощью подсчета процента практических занятий, на которых студент присутствовал и проявлял достаточную активность (решение задач на своем рабочем месте, заданные вопросы и т.д.). Максимальный балл составляет 5. Используется следующая шкала: 5 баллов – 90–100%, 4 балла – 80–89%, 3 балла – 60–79%, 2 балл – 40–59%, 1 балл – 30–39%, 0 баллов – менее 30%.	зачет
5	5	Текущий контроль	ПК3	10	4	4 балла – задача решена правильно, верно выбран метод решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 3 балла – задача решена в целом правильно, содержится не более двух негрубых ошибок, не повлиявших на общий ход решения задачи, верно выбран метод	зачет

						<p>решения задачи, запись решения последовательная и математически грамотная, решение доведено до ответа; 2 балла – в решении содержатся 2–3 ошибки, не повлиявшие существенно на ход решения, или решение не доведено до ответа, но при этом изложено не менее 60% полного решения.</p> <p>1 балл – в процессе решения задачи допущены существенные ошибки, показавшие, что студент не владеет обязательными знаниями и умениями по данной теме, или изложено менее 40% полного решения;</p> <p>0 баллов – неверно выбран метод решения или изложено менее 20% полного решения.</p>	
6	5	Текущий контроль	ПЗ	10	5	<p>Служит для учета выполнения студентами домашних заданий и работы на практических занятиях с 13 по 16 учебные недели семестра. Оценка осуществляется с помощью подсчета процента практических занятий, на которых студент присутствовал и проявлял достаточную активность (решение задач на своем рабочем месте, заданные вопросы и т.д.).А также проверяется конспект лекций.</p> <p>Максимальный балл составляет 5.</p> <p>Используется следующая шкала: 5 баллов – 90–100%, 4 балла – 80–89%, 3 балла – 60–79%, 2 балл – 40–59%, 1 балл – 30–39%, 0 баллов – менее 30%.</p>	зачет
7	5	Промежуточная аттестация	зачет		5	<p>Контрольное мероприятие проводится в письменной форме. Студенту предлагается ответить на три вопроса. Шкала оценивания : 5 баллов – даны полные ответы на 3 вопроса, ошибок нет; 4 балла – даны полные ответы на 2 вопроса, 1 вопрос раскрыт не полностью; 3 балла – дан полный ответ на 1 вопрос, 2 вопроса раскрыты не полностью; 2 балла – дан полные ответы на 1 вопрос, 1 вопрос раскрыт не полностью, ответ на 1 вопрос отсутствует; 1 балл – 2 вопроса раскрыты не полностью, ответ на 1 вопрос отсутствует; 0 баллов – 1 вопрос раскрыт не полностью, ответ на 2 вопроса отсутствует или отсутствуют ответы на все вопросы.</p>	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе полученных оценок за	В соответствии с пп. 2.5, 2.6

	контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля. Студент может улучшить свой рейтинг, пройдя контрольное мероприятие промежуточной аттестации, которое не является обязательным. Контрольное мероприятие проводится в письменной форме. Студенту предлагается ответить на три вопроса.	Положения
--	---	-----------

6.3. Оценочные материалы

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ						
		1	2	3	4	5	6	7
ОПК-2	Знает: основные математические методы и модели теории игр и исследования операций для решения исследовательских и проектных задач	+	+			+	+	+
ОПК-2	Умеет: применять математические методы и модели теории игр и исследования операций при решении исследовательских и проектных задач	+	+	+		+	+	+
ОПК-2	Имеет практический опыт: использования математических методов и моделей теории игр и исследования операций при решении исследовательских и проектных задач	+		+	+	+		+

Фонды оценочных средств по каждому контрольному мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Мазалов, В. В. Математическая теория игр и приложения [Текст] учебное пособие В. В. Мазалов. - СПб. и др.: Лань, 2010. - 446 с. ил., табл.
2. Петросян, Л. А. Теория игр Учеб. пособие для ун-тов по специальности "Математика" Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. - М.: Высшая школа : Университет, 1998. - 299,[1] с.

б) дополнительная литература:

1. Костевич, Л. С. Теория игр. Исследование операций Учеб. пособие. - Минск: Вышэйшая школа, 1982. - 231 с. ил.
2. Петросян, Л. А. Теория игр Учеб. пособие для ун-тов по специальности "Математика" Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. - М.: Высшая школа : Университет, 1998. - 299,[1] с.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Общие рекомендации по организации самостоятельной работы

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Общие рекомендации по организации самостоятельной работы

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Шапкин А.С., Шапкин В.А. <code>check_circle_outline</code> Математические методы и модели исследования операций Издательство "Дашков и К" https://e.lanbook.com/book/72413
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Костевич Л.С., Лапко А.А. Исследование операций. Теория игр Издательство "Вышэйшая школа" https://e.lanbook.com/book/65217

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары		Компьютер, видеокамера, проектор