

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



Теория случайных процессов

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой

Прикладной математики и информатики

Учебный план

b010302_25_1 пмии.plx

Направление 01.03.02 - РФ, 510200 - КР Прикладная математика и информатика

Форма обучения

очная

Программу составил(и):

К.ф.-м.н, Доцент, Аширбаев Б.Ы.; д.ф.-м.н., профессор, Керимбеков А.К.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
Неделя	14			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,1	48,1	48,1	48,1
Сам. работа	59,9	59,9	59,9	59,9
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	-подготовка в области основ математических и естественнонаучных знаний, получение высшего профессионально профилированного (на уровне бакалавра), углубленного профессионального (на уровне магистра) образования, позволяющего выпускнику успешно работать в избранной сфере деятельности, обладать универсальными и предметно-специализированными компетенциями ;
1.2	-формирование знаний о математике, как особом способе познания мира и образе мышления, общности её понятий и представлений ;
1.3	- приобретение опыта построения математических моделей и проведения необходимых расчётов в рамках построенных моделей;
1.4	употребления математической символики для выражения количественных и качественных отношений объектов;
1.5	- формирование социально-личностных качеств студентов: целеустремленности, организованности, трудолюбия, ответственности, гражданственности, коммуникативности, толерантности, повышение общей культуры, готовности к деятельности в профессиональной среде ;
1.6	-Развитие алгоритмического и логического мышления студентов, овладение методами исследования и решения математических задач, выработка у студентов умения самостоятельно расширять свои математические знания и проводить математический анализ прикладных задач;
1.7	-освоение основных понятий и методов теории случайных процессов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В.1.ДВ.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Математический анализ I-II	
2.1.2	Математический анализ-III	
2.1.3	Алгебра и геометрия	
2.1.4	Алгебра и геометрия (специальные главы)	
2.1.5	Дискретная математика	
2.1.6	Дифференциальные уравнения	
2.1.7	Языки и методы программирования	
2.1.8	Теория вероятностей и математическая статистика	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-2: Способен применять математическую теорию и перспективные направления развития современной математики в процессе педагогической деятельности****Знать:**

- основы современной математической теории и методики преподавания математики и информатики; правовые, нравственные и этические нормы педагогической этики.

Уметь:

- демонстрировать способы применения основных законов математической теории и решать задачи общей математики и задачи олимпиад;
- формировать у обучающихся убеждение в логичности математической истины и поощрять выбор различных способов решения задачи;

Владеть:

- навыками составления математических моделей, описывающих реальные объекты или процессы;
- навыками формирования фундаментальных знаний, умений и навыков в области математики и информатики;

ПК-3: Способен разрабатывать требования и осуществлять проектирования программного обеспечения, баз данных и программных интерфейсов**Знать:**

- типы архитектуры программного обеспечения и её построения;

Уметь:

- использовать современные шаблоны проектирования программного обеспечения и типовые решения;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
------------	---------------

- основы современной математической теории и методики преподавания математики и информатики; правовые, нравственные и этические нормы педагогической этики.	
- типы архитектуры программного обеспечения и её построения;	
3.2	Уметь:
- демонстрировать способы применения основных законов математической теории и решать задачи общей математики и задачи олимпиад;	
- формировать у обучающихся убеждение в логичности математической истины и поощрять выбор различных способов решения задачи;	
- использовать современные шаблоны проектирования программного обеспечения и типовые решения;	
3.3	Владеть:
- навыками составления математических моделей, описывающих реальные объекты или процессы;	
- навыками формирования фундаментальных знаний, умений и навыков в области математики и информатики;	