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



УТВЕРЖДАЮ

директор Политехнического института

_____ Г.В. Лоцев

___3 сентября 2026 г.

Теория игр и исследование операций

аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Цифровых технологий**

Учебный план b010302_26_1 пмии.plx
Направление 01.03.02 - РФ, 510200 - КР Прикладная математика и информатика

Форма обучения **очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**8 (4.2)**		Итого	
Недель	14			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	14	14	14	14
Практические	24	24	24	24
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38,1	38,1	38,1	38,1
Сам. работа	33,9	33,9	33,9	33,9
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	• знакомство с базовыми концепциями теории игр;
1.2	• освоение методов анализа ситуаций стратегического взаимодействия, когда индивидуумы принимают решения, осознавая, что их действия влияют друг на друга, и когда каждый индивидуум учитывает это. Именно взаимодействие между принимающими решение участниками, все из которых ведут себя целенаправленно и чьи решения влияют на других участников, делает стратегические решения отличными от других решений;
1.3	•развитие навыков стратегического мышления.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.1
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Дискретная математика
2.1.2	Б1.О.4.06. Численные методы
2.1.3	Б1.О.4.08. Теория вероятностей
2.1.4	Б1.О.3.01. Линейная алгебра и аналитическая геометрия
2.1.5	Б1.О.2.02. Математический анализ
2.1.6	Б1.О.4.13. Математическая статистика
2.1.7	Б1.О.3.02. Линейная алгебра и аналитическая геометрия (спец. главы)
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Б3.03(Д). Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Б2.О.02(Пд). Преддипломная практика

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:	
Уровень 1	- основы современной математической теории и методики преподавания математики и информатики;
Уровень 2	- перспективные направления развития современной математики и технологий обучения;
Уровень 3	- перспективные направления развития современной математики и технологий обучения; правовые, нравственные и этические нормы педагогической этики.
Уметь:	
Уровень 1	- демонстрировать способы применения основных законов математической теории и решать задачи общей математики и задачи олимпиад;
Уровень 2	- обьяснять значимость последних открытий в области математики и знакомить с ними обучающихся;
Уровень 3	- демонстрировать способы применения основных законов математической теории и решать задачи общей математики и задачи олимпиад;
Владеть:	
Уровень 1	- навыками составления математических моделей, описывающих реальные объекты или процессы;
Уровень 2	- навыками формирования фундаментальных знаний, умений и навыков в области математики и информатики;
Уровень 3	- навыками поддерживать высокую мотивацию и развитие способности обучающихся к занятиям математикой;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
- основные понятия и принципы формализации конфликтных ситуаций, используемых в теории игр.	

3.2	**Уметь:**
- применять модели и методы для анализа, расчетов, оптимизации случайных информационных процессов в предметной области	

3.3	**Владеть:**
- употребления математической символики для выражения количественных и качественных отношений объектов; - использования основных приемов обработки экспериментальных данных;	