**АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Теория игр и линейное программирование**

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины являются:

* развитие навыков математического моделирования конфликтных ситуаций, возникающих в процессе экономической деятельности, линейных оптимизационных задач;
* освоение основных приемов решения практических задач выбора оптимального решения в условиях неопределенности, порожденной действиями участников конфликта;
* освоение основных приемов решения практических задач линейной оптимизации.

Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Дисциплина относится к части "Дисциплины по выбору" математического цикла.

Освоение данной дисциплины как **предшествующей** может быть полезным при изучении дисциплин: микроэкономика, макроэкономика, менеджмент, рынок ценных бумаг.

**3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

Освоение дисциплины «теория игр и линейное программирование» - один из компонентов формирования общекультурной компетенции:

* способности находить организационно-управленческие решения и готов нести за них ответственность (ОК-8),

а также следующих профессиональных компетенций в аналитической и научно-исследовательской деятельности:

* способности на основе описания экономических процессов и явлений строить стандартные теоретические и эконометрические модели, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты (ПК-6);
* способности использовать для решения аналитических и исследовательских задач современные технические средства и информационные технологии (ПК-10).

4. Структура дисциплины Теория игр и линейное программирование

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 часов.*