

Теория игр

Данная учебная дисциплина называется «Теория игр», включена в Реестр автономных дидактических компонентов Академии ВЭГУ и реализуется в рамках ООП Академии ВЭГУ: 38.03.02. Менеджмент (профиль: производственный менеджмент) по заочной форме обучения, в т.ч. с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В результате освоения данной дисциплины обучающийся должны овладеть знаниями, умениями и навыками в рамках формирования следующих компетенций:

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК – 6);
- владением навыками количественного и качественного анализа информации при принятии управленческих решений, построения экономических, финансовых и организационно-управленческих моделей путем их адаптации к конкретным задачам управления (ПК – 10).

Обучающийся, освоивший данную дисциплину, должен знать:

- о роли теории игр при принятии управленческих решений на основе качественного и количественного анализа проблемы;
- систему современных методов теории игр;
- основные технологии, применяемые при проведении исследований для принятия управленческих решений на основе теории игр

Обучающийся, освоивший данную дисциплину, должен уметь:

- выявлять, разрабатывать и адаптировать методы теории игр при проведении качественного и количественного анализа;
- формулировать проблемы и гипотезы, требующие качественного или количественного анализа в процессе принятия управленческих решений;
- обобщать, анализировать и оценивать полученную информацию для реализации методов качественного и количественного анализа;
- самообучаться, повышать свою квалификацию и мастерство; работать с информацией в глобальных компьютерных сетях;
- находить организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях;

Обучающийся, освоивший данную дисциплину, должен владеть:

- навыками «узнавания» и отнесения информации к известной группе игровых методов по ряду внешних признаков, определения ее классификационных характеристик;
- навыками принятия решений в условиях конфликта;
- обобщением, анализом, восприятием информации, постановкой цели и выбором путей ее достижения, компьютером как средством управления информацией;
- кооперацией с коллегами, работой в коллективе;

- навыками использования основных инструментов работы с информацией для реализации качественного и количественного анализа методами теории игр.