

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**09.03.02 Информационные системы и технологии**  
**Аннотация рабочей программы**  
**дисциплины «Теория игр»**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов, форма промежуточной аттестации – зачет.

Программой дисциплины предусмотрено выполнение расчетно-графического задания (РГЗ).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

**Владеть:** навыками применения теоретических знаний для формулировки математических моделей, разработки и реализации алгоритмов, численного исследования

**Уметь:** понимать и уметь дать математические постановки задач, выбирать и применять методы решения, разрабатывать и реализовывать алгоритм решения

**Знать:** методы и алгоритмы численного исследования и визуализации

Дисциплина предусматривает изучение следующих основных разделов:

Введение в теорию игр

Игры в нормальной форме

Доминирующие и доминируемые стратегии

Равновесие Нэша, антагонистические игры

Динамические игры с полной информацией

Статистические игры с неполной информацией

Динамические игры с неполной информацией