

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Теория игр»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
38.03.01 «Экономика» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Цифровые финансы

Общий объем дисциплины – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-3: способностью выбрать инструментальные средства для обработки экономических данных в соответствии с поставленной задачей, проанализировать результаты расчетов и обосновать полученные выводы;
- ПК-4: способностью на основе описания экономических процессов и явлений строить стандартные теоретические и эконометрические модели, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Теория игр» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 8.

1. Основные понятия теории игр. Решение игр в чистых и смешанных стратегиях. Понятие игровой модели. Основные определения. Платежная матрица. Примеры задач на составление платежных матриц. Верхняя и нижняя цена игры, седловая точка, цена игры. Решение матричной игры в чистых стратегиях. Графическое решение игры 2x2. Понятие смешанных стратегий в матричной игре и условия их оптимальности. Аналитическое решение игр 2x2 в смешанных стратегиях. - выбор инструментальных средств для обработки экономических данных в соответствии с поставленной задачей, анализ результатов и обоснование выводов.

2. Биматричные игры. Отыскание ситуации равновесия по Нэшу, построение множества ожидаемых выигрышей, множества Парето и переговорного множества, арбитражная схема Нэша - выбор инструментальных средств в соответствии с поставленной задачей, анализ результатов и обоснование выводов, построение стандартных теоретических моделей, анализ и интерпретация результатов.

Разработал:
доцент
кафедры ВМ
Проверил:
Декан ФИТ

Е.Г. Никифорова

А.С. Авдеев