

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**  
**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**  
**ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Теория игр»**

*1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы*

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ОПК-3: способностью выбрать инструментальные средства для обработки экономических данных в соответствии с поставленной задачей, проанализировать результаты расчетов и обосновать полученные выводы	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-4: способностью на основе описания экономических процессов и явлений строить стандартные теоретические и эконометрические модели, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

*2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания*

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Теория игр» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Теория игр» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент проявил знание программного материала, демонстрирует сформированные (иногда не полностью) умения и навыки, указанные в программе компетенции, умеет (в основном) систематизировать материал и делать выводы	25-100	<i>Зачтено</i>
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию, делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями	0-24	<i>Не зачтено</i>

*3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.*

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	задача на составление платежной матрицы, . определение верхней и нижней цены игры, седловой точки, цена игры и решение матричной игры в чистых стратегиях; графическое решение игры 2x2 - выбор инструментальных средств для обработки экономических данных и построение стандартных теоретических моделей, анализ и содержательная интерпретация полученных результатов	ОПК-3, ПК-4
2	задача на сведение игры к ЗЛП - выбор инструментальных средств для обработки экономических данных, построение стандартных теоретических моделей, анализ и содержательная интер-претация полученных результатов	ОПК-3, ПК-4
2	задача на применение критериев Байеса, Вальда Лапласа, Сэвиджа, Гурвица, Ходжа-Лемана, Гермейера - построение стандартных теоретических моделей, анализ и содержательная интерпретация полученных результатов	ПК-4

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.