

Аннотация дисциплины
«Математические методы и модели в коммерческой деятельности»
Направление подготовки 38.04.01 «Экономика»
Образовательная программа:
«Электронный бизнес и электронные государственные услуги»

Цель дисциплины: формирование у студентов навыков анализа фундаментальных понятий экономики с абстрактно-математической точки зрения.

Освоение данной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

| № п/п | Содержание компетенций, формируемых полностью или частично данной дисциплиной |
|-------|---|
| 1. | Способность проводить самостоятельные исследования в соответствии с разработанной программой (ПК-3) |
| 2. | Способность анализировать и использовать различные источники информации для проведения экономических расчетов (ПК-9) |
| 3. | Способность составлять прогноз основных социально-экономических показателей деятельности предприятия, отрасли, региона и экономики в целом (ПК-10) |
| 4. | Способность разрабатывать варианты управленческих решений и обосновывать их выбор на основе критериев социально-экономической эффективности (ПК-12) |

Трудоемкость дисциплины по видам занятий

| Вид занятий | Форма обучения | |
|---|----------------------|---------|
| | очная | заочная |
| | программа подготовки | |
| | полная | полная |
| 1. Аудиторные занятия, всего, часов | 32 | 14 |
| в том числе: | | |
| 1.1. Лекции | 8 | 4 |
| 1.2. Лабораторные работы | 24 | 10 |
| 1.3. Практические (семинарские) занятия | - | - |
| 2. Самостоятельная работа, часов | 76 | 94 |
| Всего часов (стр. 1 + стр. 2) | 108 | 108 |
| Общая трудоемкость, зачетных единиц | 3 | 3 |

Формы промежуточной аттестации: зачет

Перечень изучаемых тем (основных):

1. Экономико-математическое моделирование как научное направление.
2. Системы и системный подход.
3. Основы методов математического программирования. Общая задача линейного программирования.
4. Графический метод решения задач линейного программирования.
5. Симплексный метод решения задач линейного программирования.
6. Транспортная задача.
7. Двойственность в линейном программировании.
8. Теория игр и принятия решений.
9. Нелинейное программирование.