

**Аннотация дисциплины «Методы оптимальных решений»
Направление подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)»
Образовательная программа «Экономика и управление в организациях АПК»**

Цель дисциплины: познакомить студентов с современными инновационными технологиями и возможностями их использования в образовательном процессе, необходимыми для подготовки студентов к педагогической деятельности в СПО.

Освоение данной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

№п/п	Содержание компетенций, формируемых полностью или частично данной дисциплиной
1.	Способность на основе описания экономических процессов и явлений строить стандартные теоретические и эконометрические модели, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты (ДПК-4).
2.	Готовность анализировать информацию для решения проблем, возникающих в профессионально-педагогической деятельности (ОПК-9).
3.	Готовность к конструированию содержания учебного материала по общепрофессиональной и специальной подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена (ПК-20).
4.	Готовность к анализу и организации экономической, хозяйственно-правовой деятельности в учебно-производственных мастерских и на предприятиях (ПК-26).

Трудоемкость дисциплины по видам занятий, часов

Вид занятий	Форма обучения	
	очная	заочная
	программа подготовки	
	полная	полная
1. Аудиторные занятия, всего, часов	82	
в том числе:	22	
1.1. Лекции		
1.2. Лабораторные работы	40	
1.3. Практические (семинарские) занятия	20	
2. Самостоятельная работа, часов	26	
Всего часов (стр. 1 + стр. 2)	108	
Общая трудоемкость, зачетных единиц	3	

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Перечень изучаемых тем (основных):

1. Методы оптимальных решений 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.