# министерство транспорта российской федерации федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»

Кафедра «Информационные системы цифровой экономики»

### АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### «Методы принятия управленческих решений»

Направление подготовки:	38.03.02 – Менеджмент
Профиль:	Управление проектами
Квалификация выпускника:	Бакалавр
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2019

#### 1. Цели освоения учебной дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Методы принятия управленческих решений» являются: дать студентам основы теоретических знаний и прикладных навыков применения математических методов и моделей, подготовить к ис-пользованию этих методов для разработки и принятия эффективных организа-ционных и управленческих решений, развить логическое мышление и повысить общий уровень математической культуры. Эффективность принятия руководством организации решений по управлению персоналом во многом определяет дальнейшее функционирование организации, как во внешней, так и во внутренней среде.

#### 2. Место учебной дисциплины в структуре ОП ВО

Учебная дисциплина "Методы принятия управленческих решений" относится к блоку 1 "Дисциплины (модули)" и входит в его базовую часть.

## 3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-6	Способен применять математический инструментарий для решения
	прикладных задач

#### 4. Общая трудоемкость дисциплины составляет

4 зачетных единиц (144 ак. ч.).

#### 5. Образовательные технологии

Преподавание дисциплины «Методы оптимальных решений» осуществляется в форме лекционных и практических занятий. Лекции проводятся в традиционной классноурочной организационной форме, по типу управления познавательной деятельности являются классическо-лекционными (объяснительно-иллюстративными). Практические занятия организованы с использованием технологий развивающего обучения. На практических занятиях осуществляется разбор и анализ конкретных ситуаций, электронный практикум (компьютерное моделирование и практический анализ результатов). Самостоятельная работа студента организована с использованием традиционных видов работы и интерактивных технологий. К традиционным видам работы относятся отработка учебного материала и отработка отдельных тем по учебным пособиям, подготовка к промежуточным контролям, выполнение заданий курсовой работы. К интерактивным (диалоговым) технологиям относится отработка отдельных тем по электронным пособиям, подготовка к промежуточным контролям в интерактивном режиме, интерактивные консультации в режиме реального времени по специальным разделам и технологиям, основанным на коллективных способах самостоятельной работы студентов. Оценка полученных знаний, умений и навыков основана на модульнорейтинговой технологии. Весь курс разбит на 6 разделов, представляющих собой логически завершенный объём учебной информации. Фонды оценочных средств освоенных компетенций включают как вопросы теоретического характера для оценки знаний, так и задания практического содержания (решение практических и ситуационных задач) для оценки умений и навыков. Теоретические знания проверяются путём применения таких организационных форм, как индивидуальные и групповые опросы, решение тестовых заданий с использованием компьютеров или на бумажных носителях Проведение занятий по дисциплине (модулю) возможно с применением электронного

обучения и/или дистанционных образовательных технологий, реализуемые с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.В процессе проведения занятий с применением электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий применяются современные образовательные технологии, в том числе современные средства коммуникации, электронная форма обмена материалами, а также дистанционная форма групповых и индивидуальных консультаций..

#### 6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

#### РАЗДЕЛ 1

Задача математического про-граммирования.

- 1. Введение. Виды задач математиче-ского программирования.
- 2. Примеры задач математического программирования.

#### РАЗДЕЛ 2

Линейное программирование. Основные методы решения задач ЛП

- 1. Безусловный экстремум. Матрица Гессе. Критерий Сильвестра.
- 2. Условный экстремум. Метод мно-жителей Лагранжа.
- 3. Понятие о численных метолах оп-тимизации
- Тема: 2.1 Постановка задачи линейного программирования Примеры построения экономико-математических моделей в рамках линейного программирования.
- Тема 2.2 Графический метод решения задач линейного программирования.
- Тема: 2.3 Симплекс-метод. Симплекс-таблица. М-метод
- Тема: 2.4 Двойственность в линейном программировании.
- Тема: 2.5 Использование надстройки MS Excel «Поиск решения» для решения задач линейного программирования

#### РАЗДЕЛ 3

Нелинейное программирование Безусловный экстремум. Матрица Гессе. Критерий Сильвестра. Условный экстремум. Метод множителей Лагранжа.

- 1. Постановка задачи линейного про-граммирования
- 2. Примеры построения экономико-математических моделей в рамках линейного программирования.
- 3. Графический метод решения задач линейного программирования.
- 4. Симплекс-метод.
- 5. М-метод.
- 6. Двойственность в линейном про-граммировании

Устный опрос• Задания в тестовой форме• Решение практических задач • Курсовая работа (30% выполнения)

#### РАЗДЕЛ 4

Транспортная задача

- 1. Модель транспортной задачи.
- 2. Методы нахождения опорного плана транспортной задачи.
- 3. Метод потенциалов.
- 4. Транспортные задачи с дополни-тельными условиями.
- 5. Задачи, сводящиеся к транспорт-ным

#### РАЗДЕЛ 5

Динамическое программирование

- 1. Постановка задачи динамиче-ского программирования.
- 2. Принцип оптимальности и уравнение Беллмана.
- 3. Общая схема применения ме-тода динамического программи-рования.
- 4. Примеры задач динамического программирования.

#### РАЗДЕЛ 6

Теория игр

- 1. Основные понятия теории игр.
- 2. Антагонистические игры.
- 3. Поиск решения матричной игры методом линейного программи-рования.
- 4. Игры с природой.

Устный опрос• Задания в тестовой форме• Решение практических задач Курсовая работа (70% выполнения)

РАЗДЕЛ 7

Курсовая работа

РАЗДЕЛ 8

Зачет с оценкой