Министерство сельского хозяйства Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «ДОНБАССКАЯ АГРАРНАЯ АКАДЕМИЯ»

| КАФЕДРА | ЭКОНОМИКИ |
|---------|--|
| | УТВЕРЖДАЮ: Первый проректор ——————————————————————————————————— |

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

| Математическо | Математическое моделирование лесных экосистем | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|--|--|--|--|--|--|
| (наименование дисциплины) | | | | | | | | |
| Направление подготовки | 35.04.01 (код и наименование | Лесное дело направления подготовки/специальности) | | | | | | |
| Направленность (про- филь) | | тво и охотоведение | | | | | | |
| Квалификация выпускника: | | магистр | | | | | | |
| Год начала подготовки: 2024 | | | | | | | | |

Фонд оценочных средств по дисциплине «Математическое моделирование лесных экосистем» является частью ОПОП ВО по направлению подготовки 35.03.01 Лесное дело, направленность (профиль) Лесное хозяйство и охотоведение, и предназначен для оценивания уровня сформированности компетенций обучающихся.

| Разработчик(и) М.А. Дулин (подпись) М.А. Дулин (ИОФ) (подпись) (ИОФ) Фонд оценочных средств обсужден на заседании ПМК кафедры экономи | |
|--|------|
| | |
| Фонд оценочных средств обсужден на заседании ПМК кафедры экономи | |
| Фонд оценочных средств обсужден на заседании ПМК кафедры экономи | |
| Фонд оценочных средств обсужден на заседании ПМК кафедры экономи | |
| Фонд оценочных средств обсужден на заседании ПМК кафедры экономи | |
| протокол № 8 от « 20 » марта 2024 г. | ики, |
| Председатель ПМК | |
| (10411142) | |
| | |
| Фонд оценочных средств утвержден на заседании кафедры математики, зики и информационных технологий, протокол № 8 « 20 » _марта 2024 г. | фи- |
| | |
| Заведующий кафедрой В.И. Веретенников (ИОФ) | |

дисциплине «Математическое моделирование лесных экосистем»

1.1. Основные сведения о дисциплине

| | Укрупненная группа, | Характеристика дисциплины | | | |
|-------------------------------|--|----------------------------|------------------------------|---------------------------------------|--|
| Наименование показателей | направление подготовки, квалификационный уровень | очная форма обучения | заочная форма обучения | очно- заочная форма обучения | |
| Количество зачетных единиц –3 | - | | бязательная час | СТЬ | |
| | Направленность (профиль): | Семестр | | | |
| Общее количество | Лесное хозяйство и | 2-й | 3-й | 3-й | |
| часов – 108 | охотоведение | Лекции | | | |
| | | 16 ч. 4 ч. 8 | | 8 ч. | |
| | | Занятия семинарского типа | | | |
| | Образовательная | 16 ч. | 6 ч. | 6 ч. | |
| | программа высшего | Самостоятельная работа | | | |
| | образования – программа | 74 ч. | 96 ч. | 92 ч. | |
| | магистратура | Контактная работа, всего | | | |
| | | 34 ч. | 12 ч. | 16 ч. | |
| | | Вид контроля: зачет | | | |

1.2. Перечень компетенций, формируемых дисциплиной

«Математическое моделирование лесных экосистем»

| Код | Содержание | Планируемые результаты обучения | | | |
|--------------------|---------------------|---------------------------------|-----------------------------------|--|--|
| компетенции | компетенции | Код и | Формируемые знания, умения и | | |
| | | наименование | навыки | | |
| | | индикатора | | | |
| | | достижения | | | |
| | | компетенции | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| УК-1 | Способен | УК-1.1 | Знание: методов и способов поиска | | |
| | осуществлять | Осуществляет | информации в сетях, видов и | | |
| | критический анализ | выбор и | особенностей информационных | | |
| | проблемных | использует | ресурсов, обеспечивающих | | |
| ситуаций на основе | | информационные | открытый доступ к информации | | |
| | системного подхода, | ресурсы для поиска | Навык: выбирать информационные | | |
| | вырабатывать | информации в | ресурсы для получения информации | | |

| | стратегию действий | соответствии с поставленной | в соответствии с поставленной задачей |
|--------|------------------------------|----------------------------------|---|
| | | задачей | Опыт деятельности: работы с |
| | | | информационными ресурсами, |
| | | | предоставляющими открытый |
| | | | доступ к информации |
| | | УК-1.2 | Знание: принципы алгоритмизации, |
| | | Анализирует | основные алгоритмические |
| | | задачу, выделяя ее | конструкции |
| | | базовые | Навык: составлять алгоритмы |
| | | составляющие, | решения задач, кодировать |
| | | осуществляет | алгоритмы с использованием языка |
| | | декомпозицию задачи | программирования высокого уровня Опыт деятельности: производить |
| | | задачи | вычисления и вычислительный |
| | | | эксперимент по программе, |
| | | | соответствующей полученному |
| | | | алгоритму, анализировать |
| | | | полученные результаты и делать |
| | | | выводы |
| | | УК-1.3 | Знание: информационные |
| | | Осуществляет | технологии, используемые для |
| | | систематизацию, | систематизации, представления и |
| | | представление и | обработки информации, полученной |
| | | обработку | из разных источников |
| | | информации, полученной из | Навык: осуществлять выбор информационных технологий для |
| | | цифровых | систематизации, представления и |
| | | источников, | обработки информации, полученной |
| | | используя | из разных источников |
| | | информационные | Опыт деятельности: представлять |
| | | технологии | информацию в виде электронных |
| | | | документов; систематизировать и |
| | | | обрабатывать информацию с |
| | | | использованием электронных таблиц |
| OFFICE | G 6 1 | OHIC 5.0 | и баз данных |
| ОПК-5 | Способен оформлять | ОПК- 5.2 | Знание: современного состояния |
| | специальную документацию, | Осуществляет анализ результатов | уровня и направлений развития вычислительной техники, |
| | анализировать | профессиональной | назначение, функции и состав |
| | результаты | деятельности, в | базового аппаратного обеспечения |
| | профессиональной | том числе с | персонального компьютера и |
| | деятельности и | использованием | функции системного и прикладного |
| | представлять | статистических | программного обеспечения для |
| | отчетные документы | методов и | решения стандартных задач |
| | с использованием | информационных | профессиональной деятельности |
| | специализированных | технологий, | Навык: способность выбрать |
| | баз данных | владеет | инструментальные средства для |
| | | технологиями | обработки данных в соответствии с |
| | | управления и взаимодействия с | поставленной задачей, |
| | | базами данных | проанализировать результаты расчетов и обосновать полученные |
| | | овын даниыл | выводы Опыт деятельности: |
| | l . | l | этгоды опыт деятельности. |

| | работать в междисциплинарных областях знаний, использовать для |
|--|--|
| | решения аналитических и |
| | исследовательских задач |
| | современные технические средства и |
| | информационно- коммуникационные |
| | технологии |

1.3. Перечень тем дисциплины

| Шифъ | Название темы | | Кол-во часов | | | |
|--------------|---|-----|------------------|---------------------------|--|--|
| Шифр темы | | | Заочная форма | Очно- заочная форма | | |
| T 1 | Системный подход и моделирование в экологии. | 18 | 18 | 18 | | |
| T 2 | Общие сведения о моделях и моделировании. | 18 | 18 | 18 | | |
| T 3 | Методы экологических исследований. | 18 | 18 | 18 | | |
| T 4 | Статистическая обработка материалов наблюдений в программе Microsoft Excel. | 18 | 18 | 18 | | |
| T 5 | Сбор материала. | 18 | 18 | 18 | | |
| T 6 | Моделирование экологических систем. | 16 | 16 | 16 | | |
| | Другие виды контактной работы | 2 | 2 | 2 | | |
| Всего | | 108 | 108 | 108 | | |

1.4. Матрица соответствия тем дисциплины и компетенций

| Шифр компетенции по | | Шиф | р темы | | | |
|------------------------|----|-----|--------|----|----|----|
| ФГОС ВО | T1 | T2 | Т3 | T4 | T5 | T6 |
| УК-1 | + | + | + | + | + | + |
| ОПК-5 | + | + | + | + | + | + |

1.5. Соответствие тем дисциплины и контрольно-измерительных материалов

| | | | ТЕКУЩИЙ К | | | | |
|------------------|--|----------------------------------|--|----------------------------------|---|---------------------------------|--|
| № темы | Тестовые задания по теоретическому материалу | Вопросы для устного опроса | Типовые задания практического характера | кого работы рефератов, докладов, | | Групповое творческое задание | |
| Блок А | | | Блок Б | | | | |
| | Контроль | знаний | Контроль умений, навыков | | | | |
| Тема 1 | + | + | + | - | - | + | |
| Тема 2 | + | + | + | - | - | + | |
| Тема 3 | + | + | + | - | - | + | |
| Тема 4 | + | + | + | - | - | + | |
| Тема 5 | + | + | + | - | - | + | |
| Тема 6 | + | + | + | - | - | + | |

1.6. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования

| Результат обучения | Критерии и показатели оценивания результатов обучения | | | | |
|------------------------|---|---------------------|-----------------------------|----------------------|--|
| по дисциплине | не зачтено | зачтено | | | |
| I этап | Фрагментарные знания | Неполные знания | Сформированные | | |
| Знать методы и способы | методов и способов поиска | методов и способов | содержащие отдельные | знания методов и | |
| поиска информации в | информации в сетях, видов | поиска информации в | пробелы знания методов и | способов поиска | |
| сетях, виды и | и особенностей | сетях, видов и | способов поиска | информации в сетях, | |
| особенности | информационных ресурсов, | особенностей | информации в сетях, видов и | видов и особенностей | |

| информационных | обеспечивающих открытый | информационных | особенностей | информационных |
|---------------------------|---------------------------|--|----------------------------|-------------------------|
| ресурсов, | доступ к информации / | ресурсов, | информационных ресурсов, | ресурсов, |
| обеспечивающих от | Отсутствие знаний | обеспечивающих от- | обеспечивающих от- крытый | обеспечивающих |
| крытый доступ к | o regretible shalling | крытый доступ к ин- | доступ к ин- формации | открытый доступ к |
| информации | | формации | доступ к пи формации | информации |
| (УК- 1/УК-1.1) | | формации | | ттформидтт |
| ІІ этап | Фрагментарное умение | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное умение |
| Уметь выбирать | выбирать информационные | не систематическое | содержащее отдельные | выбирать |
| информационные ресурсы | ресурсы для получения | умение выбирать | пробелы умение выбирать | информационные ресурсы |
| для получения | информации в соответствии | информационные | информационные ресурсы | для получения |
| информации в | с поставленной задачей / | ресурсы для получения | для получения ин- формации | информации в |
| соответствии с поставлен- | Отсутствие умений | информации в | в соответствии с | соответствии с |
| ной задачей | | соответствии с | поставленной задачей | поставленной задачей |
| (УК-1/УК- 1.1) | | поставленной задачей | | |
| III этап | Фрагментарное | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное применение |
| Владеть навыками | применение навыков | не систематическое | сопровождающееся | работы с |
| работы с | работы с | применение навыков отдельными ошибками | | информационными |
| информационными | информационными | работы с | применение навыков | ресурсами, |
| ресурсам, | ресурсами, | информационными | работы с информационными | предоставляющими |
| предоставляющими | предоставляющими | ресурсами, | ресурсами, | открытый доступ к |
| открытый доступ к | открытый доступ к | предоставляющими | предоставляющими | информации |
| информации | информации / Отсутствие | открытый доступ к | открытый доступ к | |
| (УК-1/УК-1.1) | навыков | информации | информации | |
| І этап | Фрагментарные принципы | Неполные знания | Сформированные, но | Сформированные |
| Знать принципы алгорит- | алгоритмизации основные | принципов | содержащие определенные | знания принципы |
| мизации, основные | алгоритмические | алгоритмизации, | пробелы принципы | алгоритмизации основные |
| алгоритмические | конструкции / Отсутствие | основные | алгоритмизации основные | алгоритмические |
| конструкции | знаний | алгоритмические | алгоритмические | конструкции |
| (УК-1/УК- 1.2) | | конструкции | конструкции | |
| II этап | Фрагментарное умение | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное умение |
| Уметь составлять | | | составлять алгоритмы | |
| алгоритмы решения задач, | решения задач, кодировать | умение составлять | пробелы умение составлять | решения задач, |
| кодировать алгоритмы с | алгоритмы с | алгоритмы решения | алгоритмы решения задач, | кодировать алгоритмы с |
| использованием языка | использованием языка | задач, кодировать | кодировать алгоритмы с | использованием языка |
| программирования | программирования | алгоритмы с | использованием языка | программирования |
| высокого уровня | | использованием языка | программирования высокого | высокого уровня |

| (УК-1/УК-1.2) | | программирования | уровня | |
|-------------------------|---------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------|
| | | высокого уровня | | |
| III этап Владеть | Фрагментарное | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное применение |
| навыками производить | применение навыков | не систематическое | сопровождающееся | производить вычисления |
| вычисления и | производить вычисления и | применение навыков | отдельными ошибками | и вычислительный |
| вычислительный | вычислительный | работы с | применение навыков работы | эксперимент по про- |
| эксперимент по | эксперимент по программе, | информационными | с информационными | грамме, соответствующей |
| программе, | соответствующей | ресурсами, | ресурсами, | полученному алгоритму, |
| соответствующей | полученному алгоритму, | предоставляющими | предоставляющими | анализировать |
| полученному алгоритму, | анализировать полученные | открытый доступ к | открытый доступ к | полученные результаты и |
| анализировать | результаты и делать | информации | информации | делать выводы |
| полученные результаты и | выводы / Отсутствие | | | |
| делать выводы | навыков | | | |
| (YK- 1/YK-1.2) | | | | |
| І этап знать | Фрагментарные знания | Неполные знания | Сформированные, но | Сформированные |
| информационные | информационные | составлять алгоритмы | содержащие отдельные | знания информационные |
| технологии, | технологии, используемые | решения задач, | пробелы знания составлять | технологии, используемые |
| используемые для | для систематизации, | кодировать алгоритмы с | алгоритмы решения задач, | для систематизации, |
| систематизации, | представления и обработки | использованием языка | кодировать алгоритмы с | представления и |
| представления и | информации, полученной | программирования | использованием языка | обработки информации, |
| обработки информации, | из разных источников / | высокого уровня | программирования высокого | полученной из разных |
| полученной из разных | Отсутствие знаний | | уровня | источников |
| источников | | | | |
| (УК-1/УК-1.3) | | | | |
| ІІ этап уметь | Фрагментарное умение | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное умение |
| осуществлять выбор | осуществлять выбор | не систематическое | содержащее отдельные | осуществлять выбор |
| информационных | информационных | умение осуществлять | пробелы умение | информационных |
| технологий для | технологий для | выбор информационных | осуществлять выбор ин- | технологий для |
| систематизации, | систематизации, | технологий для | формационных технологий | систематизации, |
| представления и | представления и обработки | систематизации, | для систематизации, | представления и |
| обработки информации, | информации, полученной | представления и | представления и обработки | обработки информации, |
| полученной из разных | из разных источников / | обработки информации, | информации, полученной из | полученной из разных |
| источников | Отсутствие умений | полученной из разных | разных источников | источников |
| (УК-1/УК- 1.3) | | источников | | |
| III этап владеть | Фрагментарное | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное применение |
| навыками представления | применение навыков | не систематическое | сопровождающееся | представлять информацию |

| ин- формации в виде | представлять информацию | применение навыков | отдельными ошибками | в виде электронных |
|--------------------------|---------------------------|------------------------|----------------------------|--------------------------|
| электронных документов; | в виде электронных | представлять | применение навыков | документов; |
| систематизировать и | документов; | информацию в виде | представлять информацию в | систематизировать и |
| обрабатывать | систематизировать и | электронных | виде электронных | обрабатывать |
| информацию с | обрабатывать информацию | документов; | документов; | информацию с |
| использованием | с использованием | систематизировать и | систематизировать и | использованием |
| электронных таблиц и баз | электронных таблиц и баз | обрабатывать | обрабатывать информацию с | электронных таблиц и баз |
| данных | данных / Отсутствие | информацию с | использованием | данных |
| (УК-1/УК- 1.3) | навыков | использованием | электронных таблиц и баз | |
| | | электронных таблиц и | данных | |
| | | баз данных | | |
| І этап знать современное | Фрагментарные знания со | Неполные знания | Сформированные, но | Сформированные |
| состояния уровня и | временного состояния | современного состояния | содержащие отдельные | знания современного |
| направлений развития | уровня и направлений | уровня и направлений | пробелы знания | состояния уровня и |
| вычислительной техники, | развития вычислительной | развития | современного состояния | направлений развития |
| назначение, функции и | техники, назначение, | вычислительной | уровня и направлений раз- | вычислительной техники, |
| состав базового | функции и состав базового | техники, назначение, | вития вычислительной | назначение, функции и |
| аппаратного обеспечения | аппаратного обеспечения | функции и состав | техники, назначение, | состав базового |
| персонального | персонального компьютера | базового аппаратного | функции и состав базового | аппаратного обеспечения |
| компьютера и функции | и функции системного и | обеспечения | аппаратного обеспечения | персонального |
| системного и прикладно- | прикладного программного | персонального | персонального компьютера и | компьютера и функции |
| го программного | обеспечения для решения | компьютера и функции | функции системного и | системного и прикладного |
| обеспечения для решения | стандартных задач | системного и | прикладного программного | программного |
| стандартных задач | профессиональной | прикладного | обеспечения для решения | обеспечения для решения |
| профессиональной | деятельности/ Отсутствие | программного | стандартных задач | стандартных задач |
| деятельности | знаний | обеспечения для | профессиональной | профессиональной |
| (ОПК- 5/ОПК-5.2) | | решения стандартных | деятельности | деятельности |
| | | задач профессиональной | | |
| | | деятельности | | |
| II этап Уметь выбрать | Фрагментарное умение | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное умение |
| инструментальные | способность выбрать | не систематическое | содержащее отдельные | способность выбрать |
| средства для обработки | инструментальные средства | умение современного | пробелы умение | инструментальные |
| данных в соответствии с | для обработки данных в | состояния уровня и | современного состояния | средства для обработки |
| поставленной задачей, | соответствии с | направлений раз- вития | уровня и направлений раз- | данных в соответствии с |
| проанализировать | поставленной задачей, | вычислительной | вития вычислительной | поставленной задачей, |
| результаты расчетов и | проанализировать | техники, назначение, | техники, назначение, | проанализировать |

| | | | | <u> </u> |
|--------------------------|--------------------------------|------------------------|----------------------------|--------------------------|
| обосновать полученные | результаты расчетов и | функции и состав | функции и состав базового | результаты расчетов и |
| выводы | обосновать полученные | базового аппаратного | аппаратного обеспечения | обосновать полученные |
| (ОПК- 5/ОПК-5.2) | выводы / Отсутствие | обеспечения | персонального компьютера и | выводы |
| | умений | персонального | функции системного и | |
| | | компьютера и функции | прикладного программного | |
| | | системного и | обеспечения для решения | |
| | | прикладного | стандартных задач | |
| | | программного | профессиональной | |
| | | обеспечения для | деятельности | |
| | | решения стандартных | | |
| | | задач профессиональной | | |
| | | деятельности | | |
| III этап владеть | Фрагментарное | В целом успешное, но | В целом успешное, но | Успешное применение |
| навыками работать в | применение навыков | не систематическое | сопровождающееся | работать в |
| междисциплинарных | работать в | применение навыков | отдельными ошибками | междисциплинарных |
| областях знаний, | междисциплинарных | работать в | применение навыков | областях знаний, |
| использовать для решения | областях знаний, | междисциплинарных | работать в | использовать для решения |
| аналитических и | использовать для решения | областях знаний, | междисциплинарных | аналитических и |
| исследовательских задач | аналитических и | использовать для | областях знаний, | исследовательских задач |
| современные технические | исследовательских задач | решения аналитических | использовать для решения | современные технические |
| средства и информаци- | современные технические | и исследовательских | аналитических и | средства и |
| онно- коммуникационные | средства и ин- | задач современные | исследовательских задач | информационно- |
| технологии (ОПК- | формационно- | технические средства и | современные технические | коммуникационные |
| 5/ОПК-5.2) | коммуникационные | информационно- | средства и информационно- | технологии |
| | технологии / Отсутствие | коммуникационные | коммуникационные | |
| | навыков | технологии | технологии | |

Раздел 2. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Блок А ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Фонд тестовых заданий по дисциплине

1. Модель объекта это:

- а). предмет похожий на объект моделирования;
- б). объект заместитель, который учитывает свойства объекта, не обходимые для достижения цели;
- в). копия объекта;
- г). шаблон, по которому можно произвести точную копию объекта.
- 2. Основная функция модели это:
- а). получить информацию о моделируемом объекте;
- б). отобразить некоторые характеристические признаки объекта;
- а). получить информацию о моделируемом объекте или отобразить; некоторые характеристические признаки объекта;
- в). воспроизвести физическую форму объекта.
- 3. Объект, состоящий из вершин и ребер, которые между собой находятся в некотором отношении, называют:
- а). системой;
- б). чертежом;
- в). структурой объекта;
- г). графом.
- 4. Иерархический тип информационных моделей применяется для описания ряда объектов:
- а) связи, между которыми имеют произвольный характер;
- б) в определенный момент времени;
- в) описывающих процессы изменения и развития систем;
- г) распределяемых по уровням: от первого (верхнего) до нижнего (по следнего).
- 5. Информационной моделью части земной поверхности является:
- а) описание дерева;
- б) глобус (Земли);
- в) рисунок дома;
- г) карта местности.
- 6. Удобнее всего использовать при описании траектории движения объекта (физического тела) информационную модель следующего вида:
- а) структурную;
- б) табличную;
- в) текстовую;

г) математическую. 7. Расписание движения поездов может рассматриваться как пример модели следующего вида: а) натурной; б) табличной; в) графической; г) компьютерной. 8. Информационной моделью объекта нельзя считать описание объекта оригинала: а) с помощью математических формул; б) не отражающее признаков объекта-оригинала; в) в виде двумерной таблицы; г) на естественном языке. 9. Признание признака объекта существенным при построении его ин формационной модели зависит от: а) цели моделирования; б) числа признаков; в) размера объекта; г) стоимости объекта. 10. Математическая модель объекта - это описание объекта оригинала в виде: а) текста; б) формул; в) схемы; г) таблицы. 11. Перечень стран мира - это информационная модель: а) исторического развития человеческого общества; б) устройства планеты «Земля»; в) национального состава человечества; г) политического устройства мира. 12. Вставьте пропущенное слово. «Наглядно продемонстрировать при знаки различных фруктов и овощей позволяет»: а) схема; б) описание; в) макет; г) муляж. 13. В информационной модели облака, представленной в виде черно

белого рисунка, отражается его:

14. Птолемей построил модель мира с целью:

а) вес;б) цвет;в) форма;г) плотность.

а) познания;б) рекламы;

- в) развлечения; г) описания. 15. При описании внешнего вида объекта удобнее всего использовать информационную модель следующего вида: а) структурную; б) математическую; в) текстовую; г) графическую.
- 16. В биологии классификация представителей животного мира представляет собой модель следующего вида:
- а) иерархическую;
- б) табличную;
- в) графическую;
- г) математическую.
- 17. Сколько моделей можно создать при описании Земли:
- а) более 4;
- б) множество;
- в) 4;
- г) 2.
- 18. Утверждение ложно:
- а) «Нет строгих правил построения модели»;
- б) «Модель никогда не может заменить само явление»;
- в) «Объект может служить моделью другого объекта, если он отражает его существенные признаки»;
- г) «Модель содержит столько же информации, сколько и моделируемый объект».
- 19. Вид информационной модели зависит от:
- а) числа признаков;
- б) цели моделирования;
- в) размера объекта;
- г) стоимости объекта.
- 20. Вставьте пропущенное слово. «Выполненный в определенном масштабе ... делает наглядными предложения архитектора по застройке района»:
- а) план;
- б) описание;
- в) макет;
- г) муляж.
- 21. При описании отношений между элементами системы удобнее всего использовать информационную модель следующего вида:
- а) текстовую;
- б) математическую;
- в) структурную;
- г) табличную.
- 22. Географическую карту следует рассматривать, скорее всего, как модель следующего вида:

- а) математическую;
- б) иерархическую;
- в) табличную;
- г) графическую.
- 23. Компьютерная имитационная модель ядерного взрыва не позволяет:
- а) обеспечить безопасность исследователей;
- б) провести натурное исследование процессов;
- в) уменьшить стоимость исследований;
- г) получить данные о влиянии взрыва на здоровье человека.
- 24. К числу документов, представляющих собой информационную мо дель управления государством, можно отнести:
- а) географическую карту России;
- б) Российский словарь политических терминов;
- в) Конституцию РФ;
- г) схему Кремля.
- 25. В качестве примера модели поведения можно назвать:
- а) правила техники безопасности в компьютерном классе;
- б) список студентов;
- в) план аудиторий;
- г) план эвакуации при пожаре.
- 26. Сделанные из космоса фотоснимки движения воздушных масс используются с целью:
- а) объяснения известных фактов;
- б) проверки гипотез;
- в) получения новых знаний;
- г) прогнозирования.
- 27. Формула площади прямоугольника S = ab представляет собой модель следующего вида:
- а) образную;
- б) образно-знаковую;
- в) натурную;
- г) знаковую.
- 28. Утверждение истинно:
- а) «Модель обладает всеми признаками объекта-оригинала»;
- б) «Можно создавать и использовать разные модели объекта»;
- в) «Можно создавать и использовать только натурные модели объекта»;
- г) «Можно создавать и использовать единственную модель объекта».
- 29. Какое высказывание наиболее точно определяет понятие «модель»:
- а). точная копия оригинала;
- б). оригинал в миниатюре;
- в). образ оригинала с наиболее присущими ему свойствами;
- г). начальный замысел будущего объекта.
- 30. Математической моделью является:
- а). модель автомобиля;
- б). сборник правил дорожного движения;
- в). формула закона всемирного тяготения;

- г). номенклатура списка товаров на складе.
- 31. Информационной моделью является:
- а). модель автомобиля;
- б). сборник правил дорожного движения;
- в). формула закона всемирного тяготения;
- г). номенклатура списка товаров на складе.
- 32. К стохастическим моделям относится:
- а). модель движения тела, брошенного под углом к горизонту;
- б). модель броуновского движения;
- в). модель таяния кусочка льда в стакане;
- г). модель обтекания газом крыла самолета
- 33. Какая форма математической модели отображает предписание последовательности некоторой системы операций над исходными данными с целью получения результата:
- а). аналитическая;
- б). графическая;
- в). цифровая;
- г). алгоритмическая.
- 34. Эффективность математической модели определяется:
- а). оценкой точности модели;
- б). функцией эффективности модели;
- в). соотношением цены и качества;
- г). простотой модели.
- 35. Состояние объекта определяется:
- а). количеством информации, полученной в фиксированный момент времени;
- б). множеством свойств, характеризующим объект в фиксирован ный момент времени относительно заданной цели;
- в). только физическими данными об объекте;
- г). параметрами окружающей среды.
- 36. Изменение состояния объекта отображается в виде:
- а). статической модели;
- б). детерминированной модели;
- в). динамической модели;
- г). стохастической модели.
- 37. Непрерывно-детерминированные схемы моделирования определяют:
- а). математическое описание системы с помощью непрерывных функций с учётом случайных факторов;
- б). математическое описание системы с помощью непрерывных функций без учёта случайных факторов;
- в). математическое описание системы с помощью функций непрерывных во времени;
- г). математическое описание системы с помощью дискретно непрерывных функций.
- 38. Табличная информационная модель представляет собой описание моделируемого объекта в виде:

- а) графиков, чертежей, рисунков;
- б) схем и диаграмм;
- в) совокупности значений, размещенных в таблице;
- г) системы математических формул.
- 39. К числу математических моделей относится:
- а) формула корней квадратного уравнения;
- б) милицейский протокол;
- в) правила дорожного движения;
- г) кулинарный рецепт.
- 40. Основой моделирования является:
- а) коммуникативный процесс;
- б) передача информации;
- в) взаимодействие людей;
- г) процесс формализации.
- 41. Статистическая информационная модель это модель, описывающая:
- а) состояние системы в определенный момент времени;
- б) процессы изменения и развития системы;
- в) объекты, обладающие одинаковым набором свойств; времени;
- б). множеством свойств, характеризующим объект в фиксирован ный момент времени относительно заданной цели;
- в). только физическими данными об объекте;
- г). параметрами окружающей среды.
- 42. Имитационная модель "Сосна" разработана для:
- а). обработки результатов измерений на пробных площадях;
- б). моделирования роста древостоев в зависимости от интенсивности изреживания;
- в). моделирования хода роста древостоев по элементу леса;
- г). построения моделей роста древостоев по материалам по выделеной базе данных.
- 43. Результаты имитационного моделирования:
- а). носят случайный характер, отражают лишь случайные сочетания действующих факторов, складывающихся в процессе моделирования;
- б). являются неточными и требуют тщательного анализа;
- в). являются источником информации для построения реального объекта.
- 44. Как еще иногда называют имитационное моделирование?
- а). методом реального моделирования;
- б). методом машинного эксперимента;
- в). методом статистического моделирования.
- 45. При математическом моделировании в качестве объекта моделирования выступают:
- а). графики переходного процесса, описывающие объект по уравнениям;
- б). исходные уравнения, представляющие математическую модель объекта;

- в). процессы, протекающие в математической модели.
- 46. Что такое физическое моделирование?
- а). метод экспериментального изучения различных физических явлений, основанный на математических моделях;
- б). метод экспериментального изучения различных физических явлений, основанный на их физическом подобии;
- в). метод математического изучения различных физических явлений, основанный на их математическом подобии

47. Последовательность этапов моделирования:

- а). цель, объект, модель, метод, алгоритм, программа, эксперимент, ана лиз, уточнение;
- б). цель, модель, объект, алгоритм, программа, эксперимент, уточнение выбора объекта;
- в). объект, цель, модель, эксперимент, программа, анализ, тестирование;
- г). объект, модель, цель, алгоритм, метод, программа, эксперимент.
- 48. Адекватность математической модели и объекта это:
- а). правильность отображения в модели свойств объекта в той ме ре, которая необходима для достижения цели моделирования;
- б). полнота отображения объекта моделирования;
- в). количество информации об объекте, получаемое в процессе модели рования;
- г). объективность результата моделирования.
- 49. Установление равновесия между простотой модели и качеством ото бражения объекта называется:
- а). дискретизацией модели;
- б). алгоритмизацией модели;
- в). линеаризацией модели;
- г). идеализацией модели.

50. Имитационное моделирование:

- а). воспроизводит функционирование объекта в пространстве и време ни;
- б). моделирование, в котором реализуется модель, производящая про цесс функционирования системы во времени, а также имитируются элементарные явления, составляющие процесс;
- в). моделирование, воспроизводящее только физические процессы;
- г). моделирование, в котором реальные свойства объекта заменены объектами аналогами;

51. Планирование эксперимента необходимо для:

- а). точного предписания действий в процессе моделирования;
- б). выбора числа и условий проведения опытов, необходимых и доста точных для решения поставленной задачи с требуемой точностью;
- в). выполнения плана экспериментирования на модели;
- г). сокращения числа опытов;
- 52. Модель детерминированная:
- а). матрица, детерминант которой равен единице;

- б). объективная закономерная взаимосвязь и причинная взаимообуслов ленность событий. в модели не допускаются случайные события;
- в). модель, в которой все события, в том числе, случайные ранжирова ны по значимости;
- г). система непредвиденных, случайных событий.
- 53. Дискретизация модели это процедура:
- а). отображения состояний объекта в заданные моменты времени;
- б). процедура, которая состоит в преобразовании непрерывной информации в дискретную;
- в). процедура разделения целого на части;
- г). приведения динамического процесса к множеству статических со стояний объекта;
- 54. Свойство, при котором модели могут быть полностью или частично использоваться при создании других моделей:
- а). универсальностью;
- б). неопределенностью;
- в). неизвестностью;
- г). случайностью.
- 55. Погрешность математической модели связана с :
- а). несоответствием физической реальности, так как абсолютная истина недостижима;
- б). неадекватностью модели;
- в). неэкономичностью модели;
- г). неэффективностью модели.
- 56. Модель отражает:
- а) все существующие признаки объекта;
- б) некоторые из всех существующих;
- в) существенные признаки в соответствии с целью моделирования;
- г) некоторые существенные признаки объекта.
- 57. Математические модели относятся к классу:
- а). изобразительных моделей;
- б). прагматических моделей;
- в). познавательных моделей;
- г). символических моделей

Критерии оценки (в баллах):

Максимальная оценка 100 баллов. За каждый правильный ответ студент получает 10 баллов.

- 100 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 10 тестов;
- 90 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 9 тестов;
- 80 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 8 тестов;
- 70 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 7 тестов;
- 60 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 6 тестов;
- 50 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 5 тестов;
- 40 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 4 теста;
- 30 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 3 теста;

- 20 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 2 теста;
 10 баллов выставляется студенту, если он верно ответит на 1 тест;
 0 баллов выставляется студенту, если он не верно ответит на все 10 тестов

Блок Б ПРИМЕНЕНИЕ

Темы для индивидуальных заданий.

| П/П Осповные приёмы моделирования. Запись экономических и организационных условий в формализованном виде Теометрическая интерпретация и графический метод решения двумерных задач линейного программирования Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Полятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения пекоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи пеночисленного программирования. Основные этапы нахождения решения задачи пеночисленного программирования методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования петоды отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования петоды отсачения. Понятие о методе ветвей и границ. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средстви между предприятиями. Задача об оптимального экономического программиромани | No | Название темы |
|--|-----|---|
| Основные приёмы моделирования. Запись экономических и организационных условий в формализованном виде Геометрическая интерпретация и графический метод решения двумерных задач линейного программирования Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного утла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения пекоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Подготовка и решение задач и линейного программирования. Подготовка и решение задачи линейного программирования. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геомстрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отесчения. Понятие о методе вствей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи пинейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи пелочисленного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи пелочисленного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи пелочисленного программирования. Принцип оптимальности и уравнения белумана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимального экономического роста. Модели есетственного рост | | Trasbanne Tembr |
| условий в формализованном виде Геометрическая интерпретация и графический метод решения двумерных задач линейного программирования Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогсая, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования. Принцип оптимальност и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели сетественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятне об игровых моделях. Экономическая интерпретация игры 2×2. Привед | | 0 |
| Геометрическая интерпретация и графический метод решения двумерных задач линейного программирования Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "ссверо-западного угла", метод паименьшей стоимости, метод Фогсля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи интейного программирования. Подготовка и решения задачи персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методь отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования и предприятиями. Задача об оптимального порграммирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимального экономического программирования. Понтритина. Односскторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирова | 1. | |
| линейного программирования Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, евойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе вствей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом вствей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении пределении предств между предприятиями. Задача об оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирован | | - - 1 1 |
| Решение задач линейного программирования симплексным методом с естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Постановка задачи пелочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом ветвей и границ методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимального экономического роста. Модели естественного орста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Попятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного прогр | 2. | |
| естественным базисом Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сволящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом от программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смещанных стратегиях. Гсометрическая интерпретация игры. Решение игр в смещанных стратегиях. Гсометрическая интерпретация игры. Решение игр в смещанных стратегиях. Гсометрическая интерпретация игры. Решение игр в смещанных стратегиях. Гсомет | 2 | |
| Решение задач линейного программирования симплексным методом с искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смещанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 3. | |
| искусственным базисом, М-метод Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Подготовка и решение задач и персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Постановка зидеч перочеленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальною распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. | 1 | |
| Математическая постановка транспортной задачи. Построение экономикоматематических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Постановка задачи целочисленного программирования. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предпрятиями. Задача об оптимальною экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 7. | |
| математических моделей транспортной задачи. Нахождение первоначального базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. 6. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. 7. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной 8. Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. 9. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. 10. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация опрограммирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 5 | |
| базисного распределения поставок. Метод "северо-западного угла", метод наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. 6. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. 7. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной 8. Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. 9. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. 10. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация опрограммирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | ٥. | |
| наименьшей стоимости, метод Фогеля, метод дифференциальных рент. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | | |
| 6. Критерий оптимальности базисного распределения поставок. Понятие цикла пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. 7. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной 8. Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. 9. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. 10. Постотовка и решение задач на персональных ЭВМ. 11. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | | |
| пересчета, свойства цикла пересчета. Распределительный метод решения транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. 7. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной 8. Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. 9. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. 10. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. 11. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 6. | |
| транспортной задачи. Метод потенциалов решения транспортной задачи. Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Постановка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи пелочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| экономических задач, сводящихся к транспортной Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Постановка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. | | |
| Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 7. | Открытая модель транспортной задачи. Нахождение решения некоторых |
| Планов. Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | | экономических задач, сводящихся к транспортной |
| Прямая и двойственная задачи линейного программирования. Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. | 8. | Задача о назначениях. Алгоритмы методов решения. Нахождение оптимальных |
| Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 9. | Прямая и двойственная задачи линейного программирования. |
| геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 10. | Подготовка и решение задач на персональных ЭВМ. |
| геометрическая интерпретация задачи целочисленного программирования. Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности. | 11. | Постановка задачи целочисленного программирования. Экономическая и |
| Методы отсечения. Понятие о методе ветвей и границ. 12. Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| Основные этапы нахождения решения задачи линейного программирования методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | Определение оптимального плана задачи целочисленного программирования. |
| методом ветвей и границ. Метод Гомори. Алгоритм решения задачи целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | • |
| целочисленного программирования методом. Гомори. 13. Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 12. | |
| Общая постановка задачи динамического программирования. Принцип оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| оптимальности и уравнения Беллмана. Задача о распределении средств между предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| предприятиями. Задача об оптимальном распределении ресурсов. 14. Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 13. | |
| Задача о замене оборудования. Принцип максимума Понтрягина. Односекторная модель оптимального экономического роста. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| Односекторная модель оптимального экономического роста. 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 1 / | |
| 15. Модели естественного роста с постоянными темпами и в условиях конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 14. | |
| конкуренции. 16. Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 15 | |
| Понятие об игровых моделях. Экономическая интерпретация задач теории игр. Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 13. | |
| Платежная матрица. Нижняя и верхняя цена игры. Решение игр в смешанных стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 16 | 71 |
| стратегиях. Геометрическая интерпретация игры 2×2. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | 10. | |
| 17. Приведение матричной игры к задаче линейного программирования. Принятие решений в условиях полной определенности | | |
| решений в условиях полной определенности | 17. | |
| - · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | |
| pendin 2 juitanin prieme lipininine pendinin b jenobina | 18. | Принятие решений в условиях риска. Принятие решений в условиях |
| неопределенности | | |

Блок В ОЦЕНИВАНИЕ

Перечень вопросов к зачету

- 1. Основные способы построения геометрических моделей пространственных объектов инструментальными средствами компьютерной графики.
- 2. Метод каркасного (полигонального) построения 3D-объектов
- 3. Метод твердых тел (скульптурного моделирования)
- 4. Метод моделирования при помощи плоских кривых (лофтинг, поверхности вращения).
- 5. Аффинные преобразования. Локальный и глобальный центр преобразования
- 6. Композиция аффинных преобразований
- 7. Использование композиции аффинных преобразований для осуществления преобразования относительно локального центра
- 8. Получение плоскостного образа объектов трехмерного пространства.
- 9. Проективные преобразования. Основные типы.
- 10. Принцип параллельного проектирования.
- 11. Принцип перспективного проектирования.
- 12. Перспективное проектирование Картинная плоскость и фокус.
- 13. Если размер шрифта №10, то чему равна высота строчных букв?
- 14. На каком чертеже размеры проставлены в соответствии с требованием ГОСТа
- 15. На пересечении, каких линий должен находиться центр окружности
- 16. Какой метод проецирования принят за основной
- 17. Какое изображение на чертеже называют «главным видом»
- 18. Что называется сопряжением
- 19. Определить сечение
- 20. Какое соединение относится к разъемным?
- 21. Процесс образования и преобразования формы предмета, это...
- 22. Определите целесообразное изображение чертежа
- 23. Какую длину имеют штрихи штриховой линии
- 24. При соединении части вида и части разреза границей является...
- 25. Какими осями определяется фронтальная плоскость проекций
- 26. Где правильно проставлен размер дуги окружности
- 27. Какой из масштабов не предусмотрен ГОСТом
- 28. Определите шпилечное соединение
- 29. Найдите правильно выполненный разрез
- 30. Текстурирование и тонирование поверхностей в компьютерной графике.

Критерии письменного ответа:

Отметка «5»: за полный и правильный ответ на основании изученных теорий.

Материал изложен в определенной логической последовательности, технологическим языком, ответ самостоятельный.

Отметка «4»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий. Материал при ответе изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию преподавателя.

Отметка «3»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий. При ответе может быть допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный ответ.

Отметка «2»: при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала. При ответе допущены существенные ошибки, которые обучающийся не смог исправить при наводящих вопросах преподавателя, либо ответ отсутствует вовсе.

Лист визирования фонда оценочных средств на очередной учебный год

| фонд оценочных средств по дисциплине «физическая культура» проанализирован и призналактуальным для использования на 20 20 учебный год. |
|--|
| Протокол заседания кафедры математики, физики и информационных технологий, от « 20 _ г. № |
| Заведующий кафедрой математики, физики и информационных технологий |
| |
| Фонд оценочных средств по дисциплине «Физическая кульутра» проанализирован и призна актуальным для использования на 20 20 учебный год. |
| Протокол заседания кафедры математики, физики и информационных технологий, от « |
| Заведующий кафедрой математики, физики и информационных технологий |
| |