

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 21.09.2023 14:03:14

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

## Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

# Комбинаторика и теория графов

Закреплена за подразделением

Кафедра инженерной кибернетики

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Квалификация

**Бакалавр**

Форма обучения

**очная**

Общая трудоемкость

**3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 3

аудиторные занятия

51

самостоятельная работа

57

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	18			
Неделя	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Практические	17	17	17	17
Итого ауд.	51	51	51	51
Контактная работа	51	51	51	51
Сам. работа	57	57	57	57
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ**

1.1	Цель – изучить основные классы методов решения дискретных задач. Освоить эффективные алгоритмы решения представительного набора задач. Познакомиться с методами оценки качества алгоритмов, с оценками трудоемкости, с теорией NP-полноты. Овладеть структурами данных, применяемых для эффективной реализации комбинаторных алгоритмов.
-----	--

**2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Блок ОП:		Б1.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Компьютерная и инженерная графика	
2.1.2	Основы дискретной математики	
2.1.3	Вычислительные машины, сети и системы	
2.1.4	Программирование и алгоритмизация	
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Алгоритмы дискретной математики	
2.2.2	Анализ данных и аналитика в принятии решений	
2.2.3	Веб-дизайн и разработка веб-приложений	
2.2.4	Дизайн взаимодействия и эргономики	
2.2.5	История науки	
2.2.6	Компьютерные технологии и мультимедиа	
2.2.7	Математические методы моделирования физических процессов	
2.2.8	Математическое моделирование	
2.2.9	Методология дизайн-мышления	
2.2.10	Основы управление процессами дизайн-индустрии	
2.2.11	Процессный подход к моделированию в управлении предприятием	
2.2.12	Рисунок и живопись	
2.2.13	Управление IT-инфраструктурой и сервисами предприятия	
2.2.14	3D-моделирование и визуализация для мета-пространств	
2.2.15	Автоматизация моделирования физических процессов	
2.2.16	Проектирование, управление разработкой и внедрением информационных систем	
2.2.17	Разработка приложений с распределённой архитектурой	
2.2.18	Художественная обработка материалов	
2.2.19	Инженерное 3D-моделирование, ч.4	
2.2.20	Информационные системы управления активами	
2.2.21	Компьютерное зрение в мобильных приложениях	
2.2.22	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.23	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.24	Психология творчества	
2.2.25	Сетевые модели в инженерных задачах	

**3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ**

**ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности**

**Знать:**

ОПК-1-31 Знать основные способы представления графов в компьютере и основные приемы, используемые для эффективного программирования задач на графах.

**Уметь:**

ОПК-1-У1 Исследовать и проводить анализ дискретной задачи, выбирать алгоритм для ее эффективного решения. Уметь проверять NP-полноту дискретных задач и оценивать трудоемкость и качество алгоритмов. Применять типовые алгоритмы и структуры данных для решения прикладных задач. Проектировать эффективные структуры данных для решения дискретных задач, позволяющих уменьшить память, используемую для представления информации или снизить трудоемкость используемого алгоритма.

**Владеть:**

ОПК-1-В1 Владеть навыками разработки алгоритмов для решения прикладных задач. Рассчитывать оценку их трудоемкости и эффективности использования.  
Владеть навыками реализации переборных методов.