

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
38.03.05 – Бизнес информатика
(профиль «Технологическое предпринимательство»)

Аннотация рабочей программы
дисциплины «Системы поддержки принятия решений»

Цель изучения дисциплины приобретение студентами навыков проектирования и применения системы поддержки принятия решений.

Задачами изучения дисциплины являются знакомство с современными алгоритмами принятия решений, классификацией систем поддержки принятия решений, а также свойств интерфейсов СППР; изучение стратегий принятия решений, этапов процесса принятия решений и иерархии систем поддержки принятия решений.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов, из них: аудиторных – 54 (18/36/0), самостоятельная работа – 90 часов.

Форма итогового контроля: зачет – 6 семестр.

Содержание дисциплины.

Основные типы информационных систем. Проектирование информационных систем поддержки принятия решений (СППР). Этапы общего процесса принятия решений (при построении СППР). Оптимизационная и приемлемая стратегии принятия решений.

Стратегия принятия решений на основе аспектного исключения и инкрементная стратегия. Составные части архитектуры СППР. Основные (базовые) функции СППР. Классификация СППР по типу обработки данных и знаний. Структуризация решений: структурированные, неструктурированные и полуструктурированные решения.

Стратегические, тактические и оперативные решения. Иерархия СППР по сложности проектирования и реализации. Условия успешной разработки СППР. Детализация процесса разработки СППР. Требования пользователя и функциональные требования.

Создание прототипа СППР: недостатки и преимущества. Свойства интерфейсов: адаптированность и достаточность. Типы интерфейсов. Дружественность и гибкость интерфейса. Особенности построения интерфейсов на основе языковых (текстовых) конструкций и меню. Особенности построения интерфейсов на основе стандартных бланков и непосредственной манипуляции объектами. Особенности построения интерфейса на основе естественных языковых конструкций и сигналов. Основные принципы человеческого фактора, которые используются при проектировании интерфейсов.